Este mes en el CD* de PlayStation: demos jugables de Crash 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules y Clone

* CD sólo válido en España

¡SORTEO EXTRAORDINARIO!

10 JUEGOS COMPLETOS STEEL REIGN

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

Número 14

975 Ptas.

VIC

DUKE NUKEM

¡Temblad, alienígenas! El duque más bruto de la aristocracia pistolera está furioso...

ANÁLISIS

PANDEMONIUM 2
RED ALERT
MARVEL SUPER HEROES
TEST DRIVE 4
DISCWORLD 2
FIFA '98
BUSHIDO BLADE
NBA LIVE '98
TREASURES OF THE DEEP
JET MOTO 2
PGA TOUR '98
MK MYTHOLOGIES
WRECKIN' CREW

PREVIEW '98

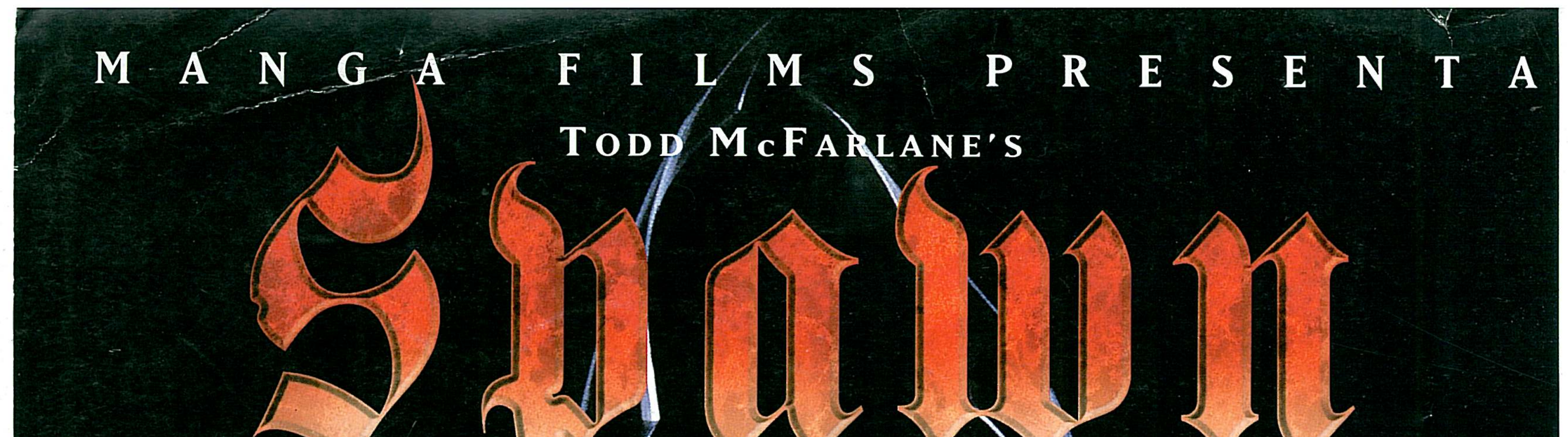
¿QUÉ JUEGOS CARGARÁ TU CONSOLA ESTE AÑO? RESIDENT EVIL 2, TEKKEN 3... ¡PREPÁRATE!

COOL BOARDERS 2

ANÁLISIS EXCLUSIVO

La revista PlayStation más vendida del mundo

00014
8 414090 112772





Ya está en vídeo la serie de animación que ha triunfado en U.S.A., basada en el famoso cómic de TODD MCFARLANE.

12 capítulos repartidos en 4 volúmenes de 3 capítulos cada uno.

Primer volumen
A la venta a partir del 21 de Enero

Segundo volumen
A la venta a partir del 12 de Marzo



También disponible en vídeo
SPAWN. LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN









Editorial

Tras el escandaloso careo entre la O.N.C.E., Papá Noël y los Reyes Magos, hemos decidido que seremos nosotros los que repartamos ilusiones en este país de ahora en adelante.

Por lo pronto, te regalamos un calendario (no, de ésos no, inmoral) con las novedades que endulzarán tu consolero paladar a lo largo del año. *Tekken 3, Resident Evil 2, ISS Pro 2* y muchos otros, con o sin numerito en retaguardia. Señores, se acabaron los rumores y empieza el espectáculo, en tecnicolor y *dolby surround*, como poco.

De momento, como comprobarás en este número, los soberanos no son otros que los simuladores de deportes de invierno. Será por aquello de la coincidencia estacional. La cuestión es que la pantalla se nos salpica de nieve con *Cool Boarders 2, Snow Racer* y *Nagano Winter Olympics*.

Pero en *PSM* 14 también te hacemos beneficiario de veraz información sobre otro tipo de títulos, los más extraños, los más inclasificables, los *Duke Nukem, Alundra, Treasures Of The Deep* o *MK Mythologies*. Toda una caterva de bichos raros para que tu consola se aclimate a lo *diferente*.

Además, cumplimos nuestra palabra y ponemos en tus manos nuestra flamante sección de periféricos. Estamos resueltos a colmarla de felices propuestas. Y, hablando de propuestas, en la página 84 toparás con unos títulos Platinum que... Vale, vale: ya me callo.

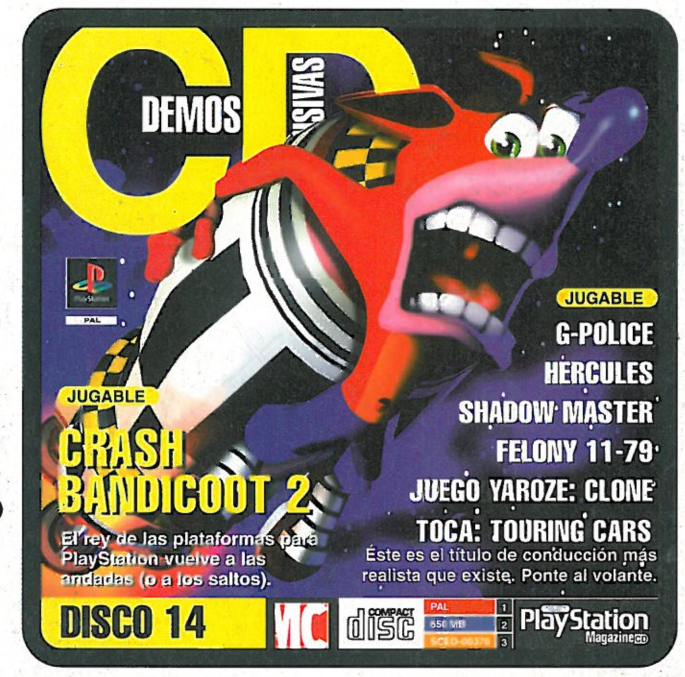
Empar Revert

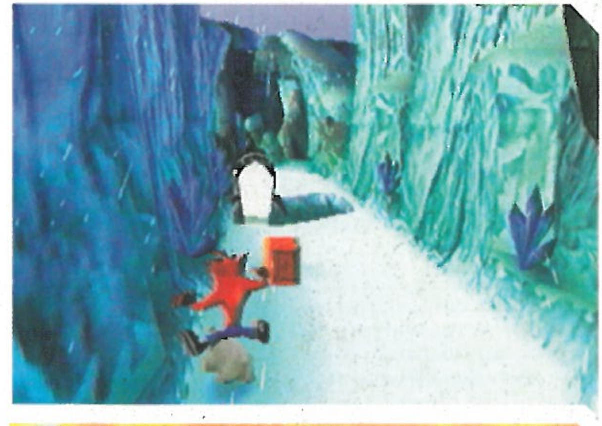
¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

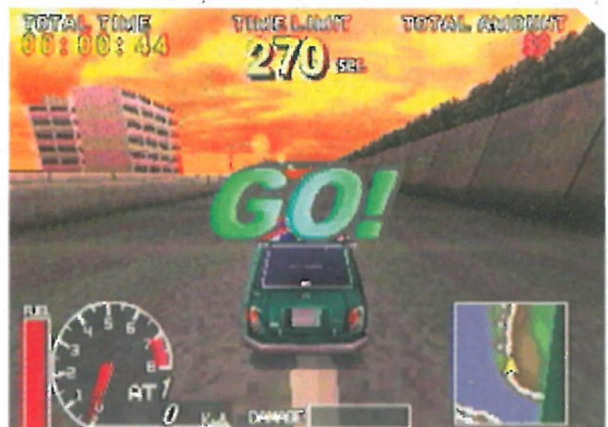


*CD incluido sólo para su distribución en España.

Siete títulos y todos jugables. Pendiente arriba (o abajo) con *Crash 2*, cosmos arriba (o abajo) con *G-Police* y al límite (en todas direcciones) con *Felony 11-79*. Este CD es bueno, muy bueno. Casi diríamos que *demasiado* bueno...







Crash Bandicoot 2 — Jugable
Se repatria a PSX el poderoso bicho orejudo líder de plataformas mil. Pero esta vez en 3-D...

TOCA: Touring Cars — Jugable
¿El mejor simulador de conducción de la historia? Quizá... ¿Que a qué viene tanto alboroto? Prueba nuestra demo.

G-Police — Jugable
¿Pilotar un helicóptero superdotado allá por el 2097 y arrebatar el hálito a todo ser viviente? Sí, quiero.

Hercules — Jugable
La gallina de los huevos de oro más reciente de Disney prueba suerte entre plataformas de consola gris.

Shadow Master — Jugable
¡Aaaaah, arañas robot! Revela tus más recónditos miedos con este espeluznante *shoot 'em up*.

Felony 11-79 — Jugable
¡Embiste una limosina! ¡Estréllate contra un tanque! Conduce a toda máquina y, por favor, no te dejes trincar por la bofia...

Juego Yaroze: Clone — Jugable
La Net Yaroze apunta su primera incursión en el remedo de *Doom* con el estremecedor (y bastante bien titulado) *Clone*.

Sumario

28 febrero 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Pilar Sans**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Óscar Caballero, Zoraida de Torres, Asunción Guasch, Arnau Marín, Carlos Robles, Ana Sedano, Carles Sierra, Daniel Turienzo y Javier Vico.
Corrección: Carmen Arias

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

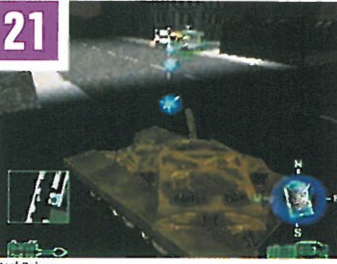
MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona







Alundra



Steel Reign



Theme Hospital

PRIMER CONTACTO



PREPLAY




62

Discworld 2


76

Cool Boarders 2


64

FIFA '98

66

Bushido Blade

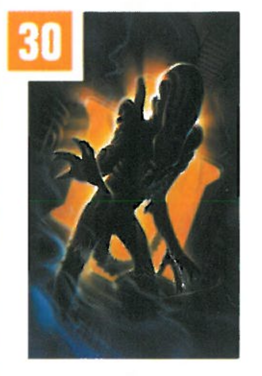


30

Reportaje

PLAYTEST

REPORTAJE


30

SECCIONES



Tekken a la una, Tekken a las dos, ¡Tekken a las 3!

Adjudicado a... ¡PlayStation!









Tras cierta resistencia, Namco ha cedido a nuestras tortuosas interrogaciones a la luz del flexo y nos ha facilitado información de última hora sobre la versión PlayStation de *Tekken 3*, cuyo lanzamiento en España, si los dioses nos son favorables, se prevé para mediados de año.

Como ves, las imágenes hablan por sí solas. La continuación de *Tekken* incluye gran número de opciones y una sobresaliente profundidad de imagen. Los personajes, además, se han multiplicado: si *Tekken 2* presentaba nuevos luchadores con respecto al título original (muchos de ellos, simples remedos de los anteriores con ligeros cambios de vestuario), en *Tekken 3* cada personaje es único y posee un estilo propio de juego.

El argumento de esta próxima versión gira en torno a la celebración del Tercer Torneo de *Tekken*. En esta secuela, personajes ya conocidos de *Tekken 2* (algo más vejetes, a excepción de Nina Williams, que se conserva cual colegiala con eso de la congelación, pobre) comparten cancha con una ola de nuevos luchadores, la mayoría descendientes de personajes de *Tekken 2*. El protagonista esta vez es Jin Kazama, hijo de Kazuya Mishima y Jun Kazama, que, como recordarás, aparecieron en *Tekken 2*. Jin pierde a los quince años a su madre, asesinada por el «dios de la lucha», otro nuevo fichaje de *Tekken 3*. A partir de este momento Jin se entrenará día a día bajo la supervisión de Heihachi para vengar la muerte de su señora madre.

Nos reencontraremos con Paul Phoenix, que lleva practicando artes marciales desde que abandonó el deporte del biberón. Paul participó en el último torneo Tekken, celebrado hace 19 años, y no ha dejado de trabajar músculo desde entonces. Ahora es un gran luchador y conoce todos los trucos, ¿quién habrá capaz de vencerle?

Pero hay más personajes, como Forest Law, el hijo de Marshall Law, que participará en el Torneo para demostrar a su padre su talento como luchador.

También podremos ver a Lei Wulong, más conocido como Súper Policía, y a King, Nina Williams, Yoshimitsu, Ling Xiaoyu, Hwoarang y Eddy Gordo.



Ten la delicadeza de esperar sin demostrar tu voraz apetito y *Tekken 3* llegará a tus manos antes de lo que te imaginas. No te sometas al duro castigo del cilicio y disfruta de las imágenes que pueblan esta modesta página. Sé paciente y pronto proporcionaremos más carnaza a tus afilados dientes, estimado luchador en ciernes.

¡Por Tutatis, un Hércules en mi plato!

Atracón de gramíneas

Nestlé Cereales y Sony Computer Entertainment han alcanzado un sabio acuerdo: sortear 20 consolas y 200 juegos de *Hercules* entre aquellos de vosotros que se dediquen a desayunar a la americana y que, además, se molesten en enviar dos puntos de los paquetes de Nesquik o Cheerios al apartado de correos indicado en las bases del concurso.

Si estás por la labor y te inclinas por probar suerte, tienes hasta finales de mes para recortar los puntitos, insertarlos en un sobre y lamer y pegar el sello, así que será mejor que desayunes por dos, a ver si así, de paso, creces, que buena falta te hace.

El sorteo se celebrará el 21 de abril. Quién sabe: puede que ese día te llueva un regalito del cielo.





¿Zombies, Virus, Arañas, Bestias...?

Elemental, querido Watson: *Resident Evil 2*

Capcom ha hecho públicas las cifras de ventas de *Resident Evil*. Agárrate: ¡más de cuatro millones de copias vendidas en todo el mundo! Esta cifra ha generado a la compañía unos beneficios de cerca de 200 millones de dólares, y no precisamente de los del *monopoly*.

La popularidad de *Resident Evil* convierte su licencia en una de las más preciadas. De hecho, la demanda de los derechos de reproducción se ha intensificado a causa del lanzamiento de *Resident Evil 2* en Estados Unidos (en España, por razones de idiosincrasia nacional, no lo veremos hasta junio). Ya han surgido propuestas para realizar una película, fabricar muñecos y editar una colección de cómics relacionados con el videojuego. La compañía alemana Constantin Films ha adquirido los derechos para iniciar el rodaje de una película sobre el juego. El guionista Alan McElroy, conocido por su reciente trabajo en *Spawn*, está finalizand el nuevo guión para Constantin, y por lo visto se ajusta a la perfección al argumento original.

En cuanto al mundo PSX, han pasado casi dos años desde que el primer *Resident Evil* salió a la luz, y su estela ha dejado tras de sí una fiebre de clones. *Resident* se ha gra jeado varios premios, como el de «Mejor jueg PlayStation» concedido por Sony, y el honor ser una de las creaciones para PlayStation m vendidas de todos los tiempos. Pero no sólo originales vive la consola: Virgin ya lanzó el p sado 21 de noviembre en España *Resident Ev Director's Cut*, que por cierto incluía una dem interactiva de *Resident Evil 2*. *RE: Director's C* contiene tres versiones del clásico juego de t rror y presentaba al respetable una nueva modalidad de dificultad exquisita para nostálgicos.





II Salón del Videojuego

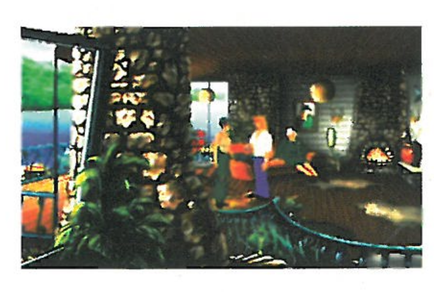
Pocos sueños consoleros...



Madrid volvió a ser meollo del videojuego entre el 17 y el 29 de diciembre del año que acaba de concluir. Allí se celebró el II Salón del Videojuego con el pomposo eslogan «*Navegando por los sueños de la realidad*».

Por desgracia, sólo Erbe, Sony, UbiSoft y Dinamic Multimedia dejaron ver allí sus productos y, de ellos, únicamente Sony y UbiSoft presentaron juegos para la consola gris (pena). Sony presentó un suculento *stand* en el que los visitantes podían probar a sus anchas los títulos que coparon el mercado estas pasadas Navidades: *Final Fantasy VII, Crash Bandicoot 2, G-Police, Broken Sword 2*... En fin, lo mejor de lo mejorcito. UbiSoft, por su parte, sólo expuso *Tennis Arena*, pero menos da una piedra, ¿no?

El salón dio cabida a cuatro conferencias-coloquio relacionadas con los videojuegos. La primera contó con la presencia de Charles Cecil, director y co-fundador de Revolution Software, que explicó las claves de desarrollo de *Broken Sword 2*, sus anécdotas, sus notas distintivas y todas las peculiaridades de su programación. Otro de los actos paralelos se concentró en dar repaso a todos los videojuegos sobre *Star Wars* aparecidos hasta la fecha. En otro de los encuentros se dieron a conocer al público varios proyectos españoles de desarrollo... para PC (pena, otra vez). Y una de las conferencias más interesantes la protagonizaron José María Poveda, doctor en Psiquiatría, y Ana Mª Calvo, doctora en Ciencias de la Educación, que disertaron sobre los efectos de los videojuegos entre los usuarios.



Por lo visto, las conclusiones son claras: los videojuegos, en uso razonable, mejoran nuestros reflejos y nuestra velocidad de reacción; y, en cuanto a los más «violentos», contribuyen a descargar adrenalina, así que cuando desconectemos la consola seremos más mansos que el borreguito de Norit. En cambio, hay algo que se nos escapa: el universo del videojuego congrega a menudo a grupos de amiguetes para jugar unas partiditas, pero en ocasiones conduce a algunos usuarios a jugar en solitario. «Y Dios dijo: 'No es bueno que el hombre esté solo'», así que, hale, lucha al aislamiento social: uníos, multiplicaos y poblad la Tierra de consoleros de pro.

«Me pareció ver un lindo tamagotchi...» Gameboy, mamá de uno de esos monstruos

Nintendo no sólo ha tenido la feliz «idea» de dejar suelto un *tamagotchi* en su consola Gameboy, sino que, además, la ha llevado a cabo. En fin, que habrá que ver quién es el guapo que, teniendo a mano esos bichos por la ridícula cantidad de «todo a cien», se marque un pasodoble a la japonesa y se acerque a una tienda para adquirir semejante bodrio.

Desde luego, el juego para Gameboy presenta más opciones que el original de llavero: permite criar hasta ocho huevos distintos, y llevar la dichosa mascota a competición en diferentes pruebas de habilidad y conocimiento (?). Por lo demás, la historia se repite: al inmundo muñeco hay que darle de comer y beber, bañarle cuando está roñoso y reñirle cuando lo merezca... Parece que su inteligencia (?) puede acentuarse mediante preguntas de matemáticas con varios niveles de dificultad, e incluso es posible instruirle en la práctica de deportes (¿petanca, quizás?).

El carácter de la mascota estará determinado por la atención y cuidados que le dedique su amo, así que puede convertirse en un personaje alegre o triste, inteligente o simple como una mula, deportista o vago malhumorado, caprichoso y maleducado. Encima, tienes la obligación de respetar sus sentimientos para no afectar a su estado de ánimo. Pobre angelito.

Cuando el *tamagotchi* decide regresar a su planeta natal, tienes a tu disposición otros siete huevos para que puedas seguir criando o malcriando mascotas. Esto significa que el juego termina cuando ya has elegido los ocho huevos y el último se despide de ti («al fin solo»).

De momento no hay *tamagotchis* que valgan para PlayStation, y si los fabricantes son indulgentes, nos ahorrarán el análisis...



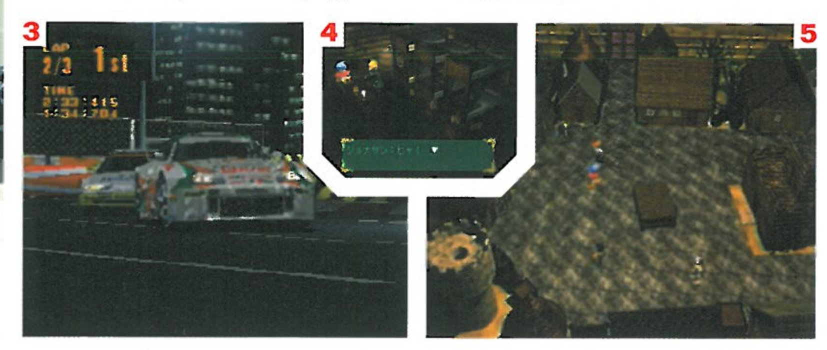
DESDE JAPÓN

Revival de los juegos de rol y plataformas en un festival dedicado a los miembros del club de fans PlayStation japonés. Nuestro corresponsal en Tokio nos informa...





[1, 2] Entre los juegos de rol, Square presentó *Front Mission Alternative.* [3] *Gran Turismo*, el impactante juego de Sony, fue el juego de carreras que más gustó al público. [4, 5] *Ancient Roman*, el aclamado juego de rol creado por Nihon.



El Festival 1997-98 del club PlayStation se celebró los días 15 y 16 de noviembre del pasado año en el Makuhari Messe de Tokio (sí, ya sé que estamos en febrero de 1998; el corresponsal que esto suscribe pide disculpas, pero tuvo mejores cosas que hacer). Organizado junto con las cuatro principales revistas PlayStation de Japón, el festival se consagra a los miembros del club de fans PlayStation y su objetivo consiste en presentar los títulos más recientes a los propietarios de consolas PlayStation, en lugar de hacerlo a comerciantes y periodistas. Dada la ausencia de otras muestras en Japón durante los últimos meses, el público no tuvo ocasión de ver muchas y grandes novedades, pero supuso una oportunidad para las pequeñas compañías de software que presentaron allí sus proyectos.

Los juegos de rol estuvieron muy bien representados, siguiendo la estela del éxito conseguido por *Final Fantasy VII*. Square presentó *Xenogear*, *Chocobos no Fushigi na Dungeon* y *Front Mission Alternative*, mientras que Sony Japón dio a conocer por fin su *Crime-Crackers 2*, la secuela del primer juego de rol japonés para PlayStation producido en 1994, pero que aún no está disponible en el mercado europeo. *Ancient Roman*, de Nihon System, también se llevó elogios en abundancia. Es un título característico de la nueva generación de juegos de rol para PlayStation y contiene personajes en 3-D, gráficos fabulosos y una tipología de batalla orientada a la acción. Namco también tuvo mucho que decir sobre acción con *Tales Of Destiny*, secuela de la serie *Tales Of Phantasia* para la SNES. Por otra parte, T&E Soft dio a conocer *Blaze And Blade*, un impresionante juego de rol al que pueden jugar cuatro personas a la vez, y Konami presentó su multihistoria titulada *Azure Dream Other Life*, que acaba de aparecer en Japón. En resumen, el género de rol parece haber regresado con energías renovadas y es probable que la PlayStation sustituya a la SNES como el *nuevo* sistema de hardware para juegos de este tipo.

Además de la avalancha de juegos de rol, también tuvimos ocasión de contemplar varios juegos «extranjeros» muy conocidos para los dueños europeos de una consola gris. El público mostró su aprecio por *V-Rally* y *F1'97*, pero no hay duda de que *Gran Turismo* fue el juego de carreras más popular. En el número anterior de nuestra revista publicamos un Primer Contacto en el que describimos el juego como un título de carreras de aspecto occidental creado por el equipo japonés de *Motor Toon*.

El género de plataformas, tan injustamente tratado las más de las veces, experimentó también un renacimiento. *Kronoa* de Namco capitaneó este *revival*, gracias a su divertida acción y a sus originales ángulos de cámara. La compañía bautizada con el extraño nombre de Who Pee Camp presentó un juego con un título igual de extraño, *Ore Tompa*, cuyo protagonista es un curioso cavernícola de pelo rosa. El señor Tompa es capaz de poner en práctica distintos movimientos, incluido el traslado a lomos porcinos, una tarea aún más difícil si tenemos en cuenta que cada vez que salta sobre un cerdo le provoca desalojo de ventosidades. Sólo a los japoneses se les podía ocurrir algo así. Sin embargo, el juego es bastante divertido. No en vano el productor de *Ore Tompa* fue responsable de *Ghost And Goblins*, un gran éxito en Japón, y también participó en el desarrollo de *BioHazard* (*Resident Evil* en Europa).

Los aficionados a la acción tampoco quedaron decepcionados, ya que Capcom presentó *Rockman Dash* y Takar hizo lo propio con *Choro Q Jet*. *Choro Q Jet* es otra secuela inspirada en la serie *Choro Q*, e incluye fabulosas batallas con aeronaves. Pero de todos los juegos de acción presentes en la muestra, *Bomberman World* fue quizás el que más polvareda levantó; el híbrido de 2-D y 3-D se convirtió en la atracción principal del puesto de Hudson, que también ofreció *beat 'em up* a discreción con *Bloody Roar* (ver PrePlay en *PSM* 12). De todos modos, *Tekken 3* fue otra vez el más destacado ausente de entre los títulos de combate.

El juego de aventura tampoco se quedó atrás, ya que la compañía Trips presentó un original título denominado *Fox Junction*. El juego contiene una mezcla de acción y puzzles en un estupendo 3-D y lleva al protagonista a teletransportarse de un mundo a otro a lo largo de la aventura. *Overblood 2* de Riverhill Soft y *R?MJ Mystery Hospital* de Bandai figuraron en la lista de los títulos destacables del certamen.

Los *shoot 'em up* se vieron escasamente representados. El único título digno de mención fue el oscuro juego de disparos de Sony Japón titulado *Elemental Gearbolt*. No obstante, es posible que el juego más interesante de todo el festival fuera *Bust-A-Move* de ENIX, el primer seguidor de la escuela *PaRappa*. Ofrece una jugabilidad interesante, pero por ahora resulta extremadamente difícil. Seguiremos con atención su evolución...

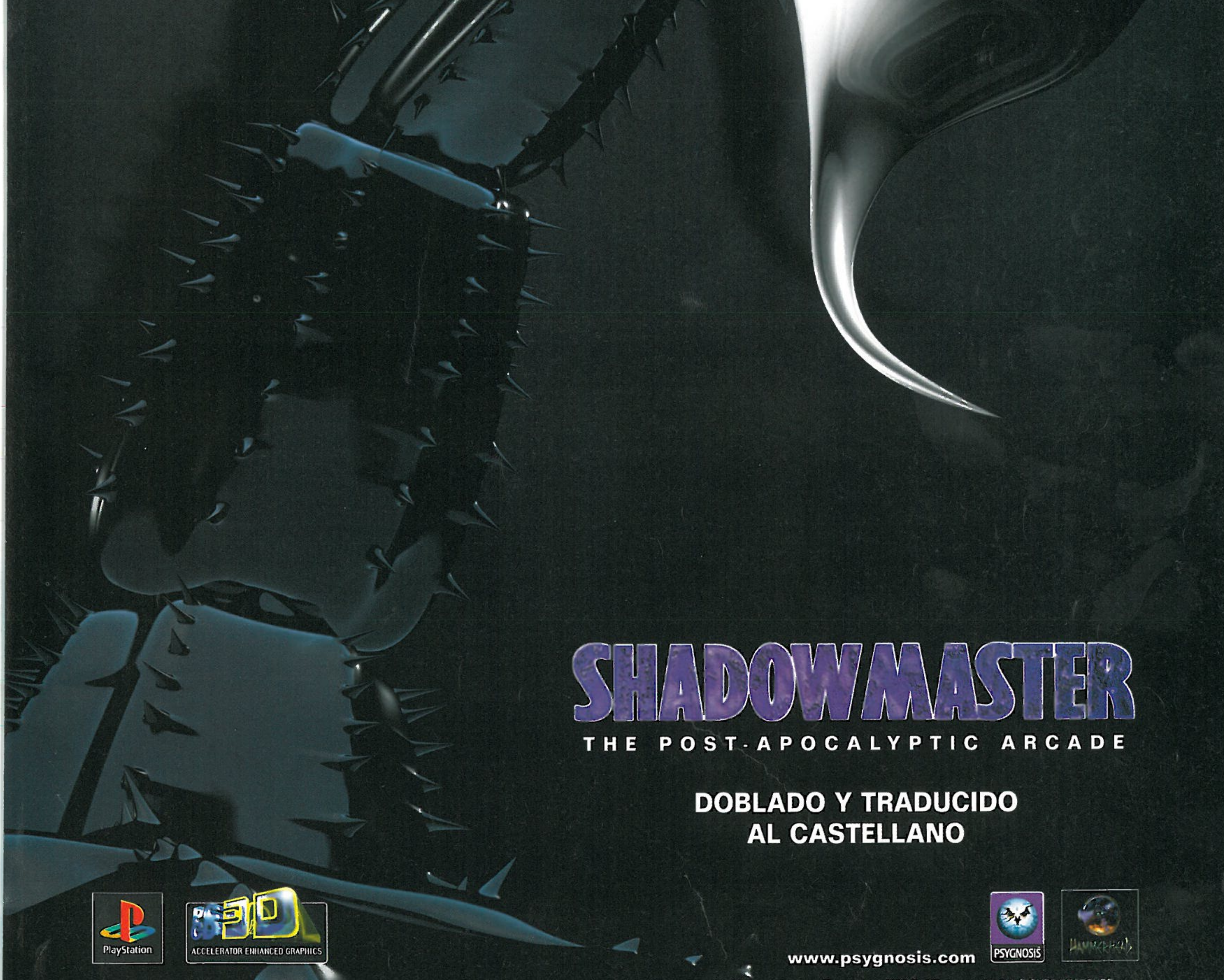
En términos generales, el festival se consideró un éxito. Nosotros estamos de acuerdo. En cualquier caso, no conocemos a nadie a quien se le ocurra calificar jamás un festival de desastroso.







[1, 2] *Xenogear* fue otro de los títulos que integró la lista de juegos de rol presentada por Square. [3, 4] El juego de plataformas *Ore Tompa* [bonito nombre] presenta como protagonista a un pequeño troglodita de pelo rosa.
[5] El puzzle y la aventura se conjugan en el juego tridimensional de Trips titulado *Fox Junction*.


SHADOWMASTER
THE POST-APOCALYPTIC ARCADE
DOBLADO Y TRADUCIDO
AL CASTELLANO
PlayStation
3D
ACCELERATOR ENHANCED GRAPHICS
www.psygnosis.com
PSYGNOSIS
"P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Shadow Master, the Shadow Master logo, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Estados Unidos (California): Tras ser la estrella de esa trilogía de *zombies* algo ridículos titulada *Evil Dead I-III*, Bruce Campbell parece dispuesto a cargar con la responsabilidad de convertirse en protagonista de un clásico Atari actualizado por Activision que responde al título de *Pitfall 3D*. Para que el juego resulte atractivo al público imberbe, el fabricante californiano ha contratado a la *dulce jovencita* que solía interpretar a la Power Ranger rosa para que preste su voz a Mira, la princesa raptada. La cosa parece que tiene buena pinta...



Estados Unidos (San Francisco): *World Soccer* no sólo representa una de las licencias más atractivas para este año, sino que ya lleva cierta aventura a sus espaldas. El juego de BMG Interactive ha cambiado su título por el de *Three Lions: England's Glory*. Tras semanas de negociaciones con la Football Association británica, BMG se ha asegurado el acceso exclusivo a la selección inglesa para toda la campaña de la Copa del Mundo, más la promesa de apoyo publicitario a este juego de fútbol producido por Dino Dini (famoso por el *Kick Off* de Amiga).



Francia: Tras el lío de E3 y ECTS llega una feria de mucho mayor refinamiento bajo la silueta de una tal Milia '98. Ésta será ocasión ideal para la exhibición de productos multimedia en la Riviera francesa, y junto con copiosas comilonas y ríos de cerveza se celebrará la tradicional ceremonia de entrega de premios al juego del año.

Por lo que respecta a nuestros vecinos galos, se espera un nuevo juego en plan *pinball* de la compañía parisina UbiSoft. *Pinball Fantasies Deluxe* (un nombre nada sorprendente) debería poner a prueba las capacidades de los *pinboleros* más aguerridos con sus seis mesas ultramodernas y la dinámica realista de las bolas. Sabremos más muy pronto.



El mundo de PlayStation

En Estados Unidos, más fútbol, actores que prestan su voz y títulos de rol de la casa Square; en Francia, otra feria; en Alemania, la conmoción se llama *Red Alert* y, en Japón, Sony se disfraza de *ninja* y los cerdos se visten de protagonistas.

Estados Unidos (Washington): Cuando Squaresoft abandonó Washington en busca de lugares más cálidos, no sólo dejó tras de sí un grupo de programadores, sino también los albores de un nuevo título. Dichos programadores decidieron fundar la compañía Big Rain y dieron forma al juego titulado *Shadow Madness*, y con la ayuda de ASCII parecía que no iba a tardar en aparecer en las tiendas. Por desgracia, ASCII se desentendió del proyecto y Crave, una distribuidora con experiencia, tomó el relevo. El aspecto del juego recuerda mucho al de la estrella actual, *FFVII*: la acción pone en órbita a los personajes entre escenarios prerrenderizados, los lleva a varias mini búsquedas y les pone a luchar de lo lindo contra místicas criaturas mientras intentan escapar de un mundo que se hunde. El lanzamiento está previsto para este verano.



PORTADA EXTRANJERA

Japón: Con *Tekken 3* a punto de ver la luz, puede decirse que la contienda por conseguir la corona de «Rey de los *Beat 'Em Up* 1998» está servida. Tal como revelamos en el PlayTest de este número, Squaresoft ya ha desenfundado su sable en el campo de batalla con el magnífico *Bushido Blade*. Sony, por su parte, ha decidido conferir una nueva dimensión a los elementos de aventura de *Blade* con un juego de rol de *ninjas* denominado *Tenchu*. Por el momento los detalles son alto secreto, pero hemos descubierto que, como en *Bushido Blade*, no sólo habrá puñetazos y patadas. Los ataques incluyen «movimientos decisivos», degollamientos, puñaladas en el corazón y, lo que es más extraño, una posición del pino que puede resultar letal. Para los luchadores virtuales menos experimentados, habrá disponibles unas píldoras *gan-yaku* para recobrar la salud y si lo que quieres es salir huyendo a toda prisa, hay unas lianas *kagi-nawa* estupendas. Y empieza la cuenta atrás.



Alemania: Teniendo en cuenta que la historia está protagonizada por un yanqui que viaja al pasado para matar a Hitler, evitar la Segunda Guerra Mundial y facilitar el surgimiento de un tal Joseph Stalin, podría suponerse que los distribuidores se mostrasen recelosos a la hora de lanzar *Red Alert* de Westwood Studios en Alemania, sobre todo si se analiza el historial que tiene dicho país sobre censura de software y la desafortunada campaña publicitaria de Virgin («Alemanes. ¿No os gustaría darles una buena paliza?»). Sin embargo, el juego ha aparecido en el mercado alemán. No estamos seguros de lo que dirán los medios sobre este juego, pero sea lo que sea te mantendremos informado.





Japón: Como productor de juegos para Capcom, Tokuo Fujiwara ha realizado *Ghouls & Ghosts* y *Bionic Commando* para la SNES. Ahora, el jefe de la nueva Who Pee Camp ha regresado al mando del extraño título *Ore Tompa*. Este juego, un clásico *scroller* lateral estilo *Mario*, tiene como protagonista a un niño salvaje llamado Tompa y sus interminables batallas contra una horda de endiablados cerdos. ¿Cómo podrá ganar nuestro héroe? Pues haciendo uso de su bola de hierro y su cadena, aunque también cuenta con otras armas más extrañas, como la caída de barriga: Tompa se abalanza sobre el lomo del cerdo, lo derriba y lo pone patas arriba hasta que lo mata. Un gran movimiento, pero sabiendo por nuestras fuentes que tal ataque parece más íntimo de lo que debería, es posible que el lanzamiento europeo de *Ore Tompa* tenga que esperar algún tiempo. Más detalles dentro de poco, o tal vez no.







Nos vamos de carreras por Polonia y de parranda por Italia. Aquí, en pleno, estas otras Ediciones Oficiales de PSM..



Polonia
Más octanaje de altos vuelos para nuestros primos de Europa del Este, que emplazan F1 '97 de Psygnosis a todo color en la portada de su edición particular, junto con el subtítulo «Análisis + demo» (no, todavía no hablamos polaco, pero nos jugamos el almuerzo a que recenzja no significa paella de marisco, precisamente). En fin, no hemos entendido una sola frase del PlayTest en cuestión, pero por lo menos F1 obtiene la misma puntuación con que lo premiaron sus colegas ibéricos, así que debe ser un buen artículo, escrito por un auténtico profesional del periodismo consolero, un competente experto de gran sensibilidad y magnífico criterio. ¿Algo que objetar, señores?



Italia
Claramente influidos por el espíritu de fusión cerebral de los sesenta, los primitos italianos han convertido en protagonistas de portada al dúo dinámico formado por Nikki y Fargus, estrellas a su vez de Pandemonium 2. Una excelente elección (y muy obvia, dado el generoso reintegro efectuado por Nikki en alguna entidad bancaria pectoral), pero también indicativa de las nefastas actividades extraoficiales que nuestros primos llevan a cabo. Y si no, dirijámonos a la página tre, donde en otros tiempos se asentaba la foto del director Giorgio Baratto y donde ahora asoma un individuo con churretones de color naranja sobre la cabeza y con más rímel violeta que una versión travestida de Jim Carrey. ¿Trucaje informático? ¿Graciosa referencia al apuesto Fargus? Puede, pero quizás debieran fijarse nuestros colegas en qué tipo de champiñones surcan la superficie della pizza la próxima vez que la devoren en redacción.

La tierra de las latas de alubias con tomate

La consola gris revisa alguna que otra *peli* arcaica, mientras Psygnosis se torna de gatillo fácil y surgen títulos de carreras por aire o por mar

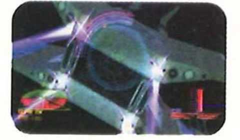
Glasgow: La carretera por donde discurre el género de conducción está cada vez más congestionada con títulos mediocres, por lo que los fabricantes se ven forzados a añadir nuevos atractivos a sus juegos para asegurar la originalidad. ¿Cuál es el favorito en estos momentos? Primero lo fue *Air Race* de THQ, un título apañado, y ahora es *Plane Crazy*, del fabricante escocés Inner Workings, el que está a punto de despegar.

Todos los pilotos principiantes empezarán con un avión básico susceptible de aumentar su potencia. Con el dinero suficiente (procedente de varias victorias), se puede uno deshacer del avión original para comprar una de siete máquinas nuevas. En la versión definitiva, *Plane Crazy* contará con cinco circuitos de carreras, cada uno con diferentes entornos: los Docklands están inundados de barcos de carga y refinerías de petróleo, la City Run está llena de rascacielos y autopistas, etcétera, etcétera. Si te gusta cómo suena semejante juerga aérea y no puedes esperar que aparezca la versión para PlayStation, prueba a encontrarlo para PC ya (claro, que no es lo mismo).



Liverpool: Tras crear dos juegos de explosiones futuristas como *G-Police* y *Colony Wars*, Psygnosis ha decidido sin la menor vacilación que lo bueno siempre va en terceros, así que ha anunciado el inminente lanzamiento de otro juego espectacular de ciencia-ficción. *Blast Radius*, descrito como un «juego de disparos a la vieja usanza», te enfunda en misiones en las que puedes disparar hasta 40 misiles e incontables descargas de rayos láser. El juego tiene todas las cartas para ser divertido, así que pronto centraremos nuestras páginas en él.

Lo que no parece sacar cabeza en Psygnosis es el prometedor juego de plataformas de surf titulado *Psybadek*, que se ha sometido a un lamentable aplazamiento. El ataque sufrido a manos de un comando de *gremlins* técnicos significa que el título no llegará a las estanterías hasta septiembre, más o menos. Una pena.





Langley: Por lo que respecta a Interplay, malas noticias. El lanzamiento de su prometedor *Power Boat* se ha visto aplazado a causa de ciertos retoques finales. ¿Qué es lo que veremos en la versión definitiva? Su desenfrenada acción, que se desarrolla en medios acuáticos, pasa por nueve circuitos que van desde las profundidades de la selva amazónica a la apacible campiña inglesa. Dichos circuitos se encuentran atestados de obstáculos, entre ellos estatuas incas, rocas dentadas y cajas de embalaje, todos colocados con la intención de causar el mayor daño posible a la embarcación que pilotas. Este título, primo hermano de *Rapid Racer*, también incluirá tres estilos de juego: arcade, campeonato y *slalon*, cada uno con sus retos particulares. Se espera que aparezca en marzo.



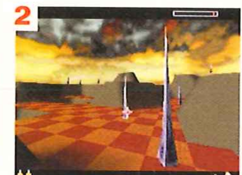
Londres: *WarGames*, el próximo título de MGM Interactive, está inspirado en el *thriller* juvenil homónimo de 1983 sobre la guerra nuclear, pero su héroe sigue intentando evitar el estallido de la Tercera Guerra Mundial, como si no pasaran los años.

Con 100 niveles al más puro estilo *C&C*, *WarGames* presenta estupendos gráficos en 3-D combinados con complejas rutinas de inteligencia artificial para brindarnos el mejor de los desafíos. De este título no se conocen fechas de lanzamiento en España, de momento.



Londres: Para GT Interactive (Europa) ha llegado la hora de ingresar en el mundo de la fabricación de videojuegos. El primer título de la compañía será una versión PlayStation de *War Of The Worlds*, inspirada, por lo visto, en este álbum visionario que ves en la imagen, un disco de un tal Geoff Wayne (algo así como don Manolo Escobar en versión anglosajona). Por ahora, los detalles son escasos y muy espaciados, pero al parecer el jugador podrá interpretar tanto a los buenos como a los terribles invasores marcianos. Venga, todos juntos: «Dondequiera que estééé, mi nave es míía...»





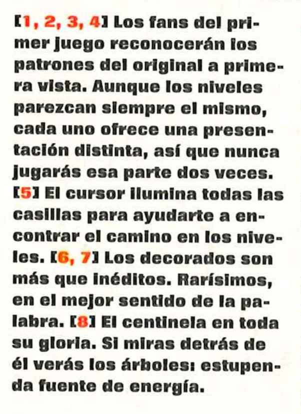


[1, 2, 3, 4] Los fans del primer juego reconocerán los patrones del original a primera vista. Aunque los niveles parezcan siempre el mismo, cada uno ofrece una presentación distinta, así que nunca jugarás esa parte dos veces. [5] El cursor ilumina todas las casillas para ayudarte a encontrar el camino en los niveles. [6, 7] Los decorados son más que inéditos. Rarísimos, en el mejor sentido de la palabra. [8] El centinela en toda su gloria. Si miras detrás de él verás los árboles: estupenda fuente de energía.




SENTINEL RETURNS

Ya llega el segundo



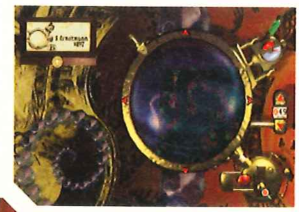
Género: Estrategia 3-D en tiempo real
Editor: Psygnosis
Fabricante: Hookstone
Disponible: N/D

A menudo nos llega un juego que se puede considerar un clásico de inmediato. Uno de estos títulos fue aquel estupendo Sentinel **para Commodore 64. Hasta ahora no ha nacido quien lo pudiera igualar. En vez de acribillar extraterrestres o adelantar a Villeneuve a todo trapo, se trataba de saltar de roca en roca, intentando absorber la energía de los centinelas. Su creador fue uno de los mejores diseñadores de juegos de la industria, Geoff Crammond, y los derechos para una versión de 32 bits la ha conseguido hace poco el veterano John Cook. Con motivo de averiguar algo más sobre la versión para PlayStation, hemos invitado a nuestra humilde oficina a quien se autoconfiesa una autoridad mundial y el amo y señor del equipo de desarrollo, de modo que nos hable sobre la última encarnación.**

Describe el juego en 100 palabras.
A mitades de los ochenta, cuando los títulos de arcade como *Pac-Man* y *Space Invaders* dominaban la producción de juegos, *Sentinel* tenía lugar en un mundo surrealista en 3-D en el que tu cerebro al desnudo luchaba contra robots impersonales y todopoderosos en un gélido paisaje. El objetivo consistía en detentar el control sobre el área de juego gracias a la energía obtenida mediante la absorción de árboles, y utilizar con prudencia esa energía para ascender al punto más elevado de la zona, donde absorberías al centinela y tomarías su lugar. En 12 años, nada ha superado la original jugabilidad de *Sentinel*. Hasta ahora, vaya.

Si era tan bueno, ¿por qué molestarse en modificarlo?
Estaba convencido de que podían añadirse ciertas mejoras para hacerlo más accesible a los jugadores de los noventa. Es difícil criticar *Sentinel* —es como criticar a tu madre—, pero el original acusaba defectos desconcertantes. Para empezar, no existía variación alguna entre los 10.000 niveles (llegar al nivel 2.500 no era distinto de llegar al 7.243). El jugador los completaba simplemente porque estaba obsesionado con el juego. Además, la curva de aprendizaje no acababa de cuajar (casi diría que era amenazadora). *Sentinel Returns* es mucho más sofisticado que su predecesor y, también, más difícil.

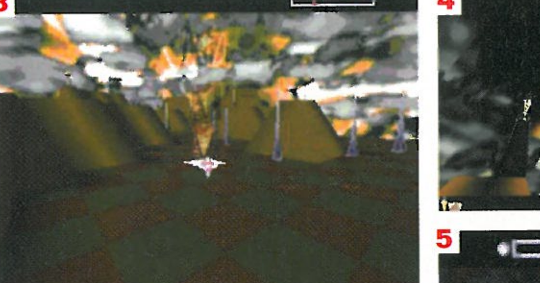
Entonces, ¿cuál es la historia que se oculta tras Sentinel Returns**?**
Pues, ante todo, cabe desechar la idea convencional de que no eres más que un objeto en el universo del juego. En *SR* eres una presencia, eres sujeto en ese universo, y tienes la capacidad de trasladarte de un cuerpo a otro. Hay que acostumbrarse a la idea de que cada objeto



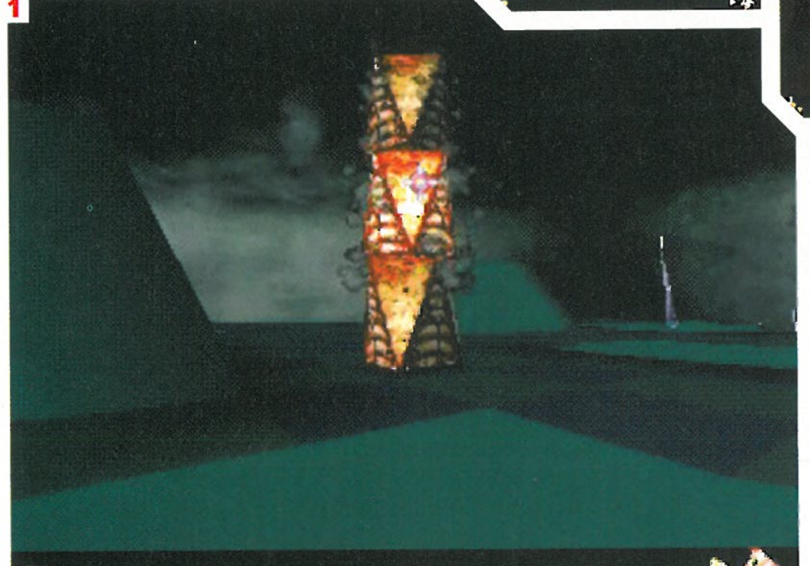
Si hojeas este libro de la época victoriana podrás visitar todos los países del mundo Sentinel, aparte del ultrasecreto Vacío. Sólo tienes que inyectar el suero al embrión extraterrestre y ¡allá vamos!

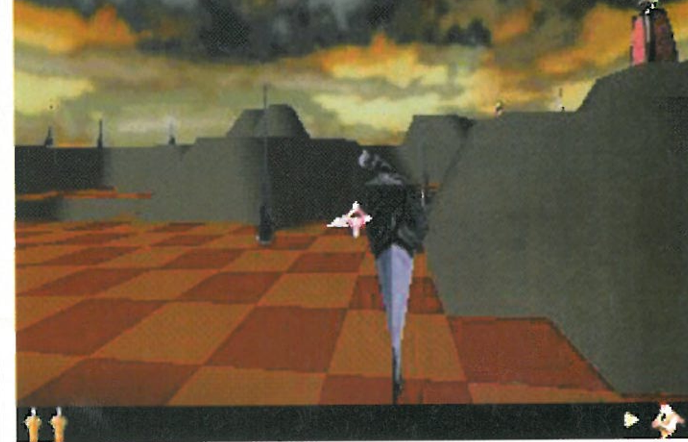
[1] Amontonar rocas puede ayudarte a impulsar los robots a mayores altitudes en cada nivel. [2] Presta atención al escáner rectangular de la parte superior, porque es el mejor modo de comprobar si el centinela te está absorbiendo. [3] Una de las pocas veces que estarás en campo abierto. [4] Es buena idea absorber al robot cuando estás encima de otro. [5, 6] Ah, éste debe de ser el nivel del fuego.

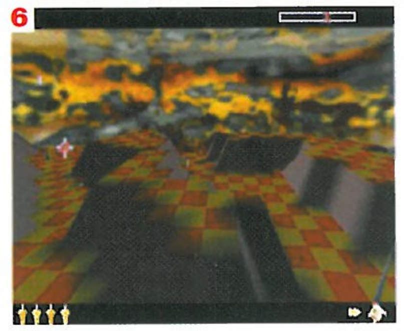












está constituido por energía pura, energía que puedes absorber si estás situado en un punto más elevado que tal objeto. ¿Te has perdido? Puedes absorber energía para crear nuevos objetos (que incrementarán tu altura en otros niveles) o robots que te ayudarán a «saltar» a otros lugares.

No es el típico simulador de carreras o beat 'em up**. ¿Cómo crees que encajará en PlayStation un juego cerebral como** Sentinel**?**
Yo no calificaría *Civilisation 2* o *Command & Conquer* como juegos de diversión instantánea, y en cambio ambos vendieron más de un millón de copias. Si acaso, la cuestión será si el público de los noventa puede entender la naturaleza abstracta del juego por encima de objetivos más concretos como los de, por ejemplo, *Quake*. En mi opinión, lo considerarán un cambio innovador entre la horda de clónicos que pueblan el mercado en estos momentos, e incluso más imponente que el original.

¿Cuál fue la inspiración para los nuevos gráficos?
Las pesadillas colectivas de Hookstone, creo. Tomamos la idea del original y optamos por unos gráficos más orgánicos y amenazantes. El equipo ha realizado un buen trabajo: no me gustaría encontrarme al centinela en un callejón oscuro. Hemos creado cuatro dominios de juego —Tierra, Aire, Fuego y Agua—, así como un nivel final llamado el Vacío, del cual no se nos permite desvelar ningún detalle.

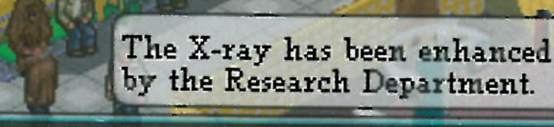
¿Cómo se involucró John Carpenter en la música del juego?
Estábamos comiendo en un restaurante de Liverpool y empezamos a hablar de películas y música. Ya se sabe: no hay mejor imaginación que la de un tipo con el estómago lleno. Recuerdo que dije estar convencido de que la única razón por la que John Carpenter hacía películas era porque así podía componer la banda sonora él mismo. Se produjo un corto pero elocuente silencio. Creo que fue Jon Freedman (de Psygnosis) —tiene algunos contactos en las altas esferas de Hollywood— quien exclamó: «¿Por qué no le pedimos que componga para nosotros?» Así lo hicimos, y nos contestó que sí.

¿Nos puedes contar algún secreto sobre el juego?
No. No va a haber muchos. Sin niveles secretos, sin sorpresas ocultas. Nada. Ni siquiera uno o dos *power-ups*. No estoy dispuesto a convertir uno de los santos griales de los juegos en una carrera de obstáculos.

¿Y no considerasteis la posibilidad de ocultar el original en algún lugar de la secuela?
La verdad es que no, habría demasiados problemas con el *copyright* del original. Además, cuando te remites al original te das cuenta de que tampoco es tan soberbio como recordabas. Así que, ¿para qué molestarse en guiños demasiado evidentes?

THEME HOSPITAL

Adelante Doctor Bullfrog







[1] ¿Qué pasa si nos quedamos sin regenerador del cabello? [2] Un hospital. Con mesa de billar. Nunca hubo tantas *bajas* como las surgidas a partir de su inauguración. [3] Las plantas también necesitan amor. [4] A la izquierda, una sala del hospital. A la derecha, la cubierta médica de Star Trek. [5] Comprueba tus fondos antes de plantar más árboles.

Género: Estrategia de gestión
Editor: Electronic Arts
Fabricante: Bullfrog
Disponible: Marzo

Theme Hospital, **todo un éxito para PC, es la anhelada continuación de** Theme Park **(1994). Tal como nos comenta Rajan Tande, programador de Theme Team, te esperan una estupenda ensaladilla de estrategia pura rebozada en gasas, pomadas y todas las enfermedades que no desearías ni a tu peor enemigo...**

Describe el juego en 100 palabras.
Theme Park es para los enfermos.







«No pierdas la cabeza y tápate la nariz cuando todo bicho viviente sufre de diarrea incontenible», dice Bullfrog.

Un juego loco de gestión que pondrá a prueba a los más aguerridos expertos y tanteará su destreza para hacer malabarismos con los recursos. *Theme Hospital* es una carrera contra el tiempo y la naturaleza (si no eres de los que pierden la cabeza y te tapas la nariz cuando todo el mundo a tu alrededor sufre diarreas, es que eres el administrador perfecto para el hospital). El juego te hará reír a carcajada limpia, pero, además, tras esos gráficos excelentes y su increíble variedad se oculta una magistral inteligencia artificial y un programa de gestión imponente. Es *Theme Park* con bits extra. Además es fantástico, divertido, absorbente, fluido, rápido, inteligente y sabemos que hay personal clínico de carne y hueso que juega a *Theme Hospital*.

¿En qué supera a otros juegos de simulación?
Los algoritmos de administración son muy complejos. Detrás de los gráficos monos y las enfermedades graciosas hay un fondo auténtico que obligan al jugador a llevar a término malabarismos muy precisos. Te pondré un ejemplo: si tus pacientes tienen frío, pon radiadores. En poco tiempo, la factura del gas subirá, pero mejor que bajar la calefacción será que la subas. Tus pacientes acudirán a las máquinas de bebidas situadas en lugares estratégicos y, si tienes suficientes máquinas, ganarás más dinero en la reventa de bebidas del que gastas en calefacción. Todo está conectado entre sí, y ajustando un elemento puede producirse una reacción en cadena que, aunque lógica, no encontrarías en ningún otro juego de gestión.

Vale. ¿Alguna innovación técnica digna de mención?
Merece la pena hablar de la IA. No sólo hay que gestionar la situación del personal y de los pacientes en una distribución del hospital que tú mismo has diseñado, sino que además éstos toman a menudo sus propias decisiones según sus problemas, cómo se sienten, si tienen frío, calor, se aburren o necesitan ir al lavabo. Más de 100 personas moviéndose al mismo tiempo arriba y abajo por tu hospital significa un esfuerzo de programación inmenso. Y todo un reto para el jugador.

¿Y qué son todas esas extrañas enfermedades?
Crear un juego sobre enfermedades, la vida y la muerte era un tanto complicado. Si hubiésemos utilizado enfermedades y dolencias reales hubiéramos molestado a







Mantén a estos queridos pacientes contentos y satisfaz todos sus caprichos. La verdad es que no sabemos cómo vas a satisfacer las necesidades de los enfermos de Cabeza Hinchada, Transparencia, ADN alienígena o síndrome del Rey, pero aun así te deseamos suerte. Seguro que la necesitarás...

un buen número de personas. Además, la gente sabe cómo se curan muchas enfermedades reales, inventando tonterías como Cabeza Hinchada, Transparencia o ADN alienígena nos hemos asegurado de que nadie tenga conocimientos reales que le den algún tipo de ventaja. Además, así podíamos inventar curas absurdas y extrañas máquinas de tratamiento.

¿Es Elvis Presley a quien vemos vagando por las salas del hospital?
Estoo, puede ser. A los herederos de Elvis no les gusta el uso no autorizado de su nombre y su cara, así que no está claro que se trate de él. ¿Pero, qué se supone que vas a pensar cuando alguien aparece por tu hospital vestido con zapatos de gamuza azul, una cazadora blanca de lentejuelas y patillas, y tus médicos le diagnostican el Síndrome del Rey?

¿En qué se diferencia de la versión para PC?
Hemos intentado en la medida de lo posible mantener la sensación única del juego original, a la vez que lo hacíamos compatible con la consola y el joypad. Por supuesto ha habido cambios, porque los 8 MB del juego para PC no encajan con facilidad en los 3 MB de la PSX, pero allí donde se han producido cambios los hemos llevado a cabo a favor de la jugabilidad y no simplemente por ahorrar memoria.

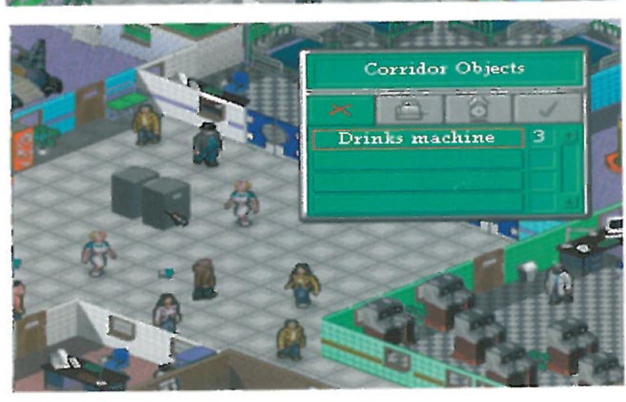
¿Cuál es el pedigrí del equipo?
La parte del trabajo dedicada a la conversión ha sido encargada a Krisalis Ltd, en concreto a Jay Butler (*Theme Park* y *Magic Carpet*, entre otros muchos trabajos) y a John Stephens (*Space Hulk* PSX/Saturn y muchos otros trabajos también). Les hemos ayudado Matt Chilton y yo. Matt ya trabajó en el juego original para PC.
En cuanto a la parte artística, hemos contado con Gary Carr, uno de los creadores de juegos para ordenador con MÁS experiencia del mundo, y que puede hacer cosas con *sprites* de 15 colores que no podrías ni imaginar. Gary trabaja con Andy Bass, que es uno de los artistas más versátiles de Bullfrog, y Joe Rider, que es el rey del *PhotoShop*. Adam Coglan nos proporcionó las escenas de vídeo. Toda esta gente, por cierto, trabajó en la versión original del juego para PC.

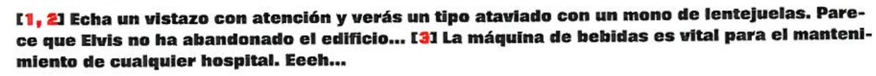
¿Qué juegos han influido en Theme Hospital**?**
Theme Park, por supuesto, *Dungeon Keeper*, que fue con el que nos dimos cuenta de las cosas asombrosas que podíamos hacer con la inteligencia artificial, y *Syndicate Wars*, donde cientos de personas pueden morir con sólo presionar un botón. *Theme Hospital* desarrolla esta idea hasta tornarla arte. La diferencia es que, si eso pasa, tú pierdes.

¿Theme Park, Theme Hospital**? ¿Qué harán ahora los diseñadores de Bullfrog respecto a esta serie?**
Theme... No, no puedo decirte nada. NO, ni siquiera bajo tortura o chantaje, así que déjalo. Digamos sólo que ya hemos empezado a trabajar en el próximo juego *Theme*.



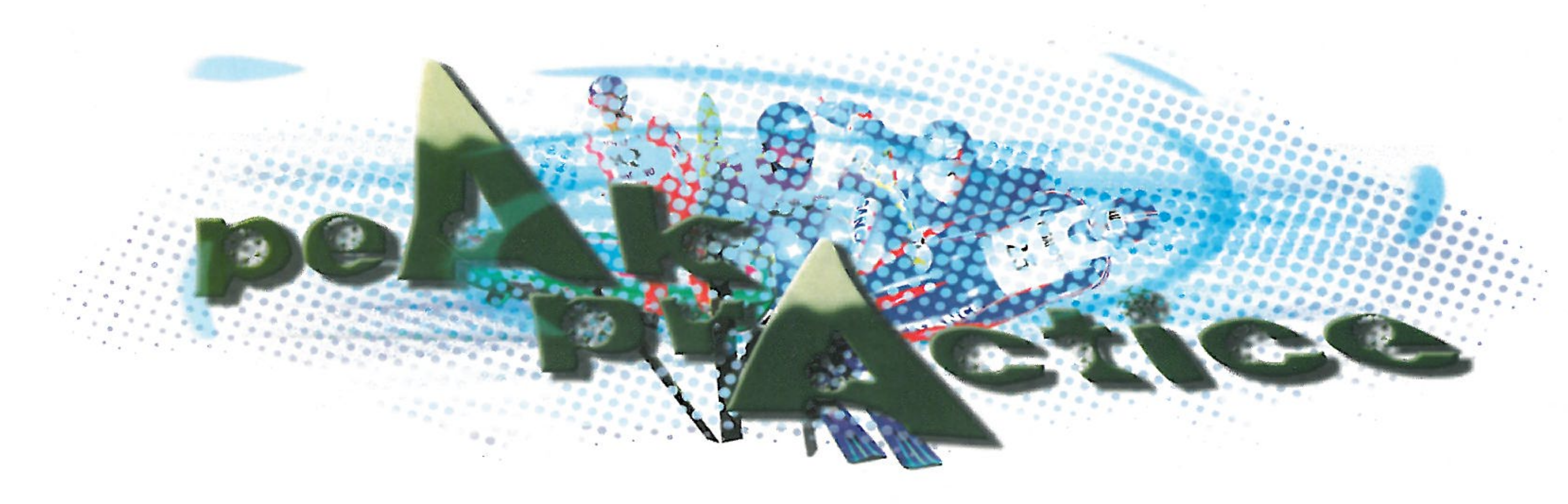






[1, 2] Echa un vistazo con atención y verás un tipo ataviado con un mono de lentejuelas. Parece que Elvis no ha abandonado el edificio... [3] La máquina de bebidas es vital para el mantenimiento de cualquier hospital. Eeeh...

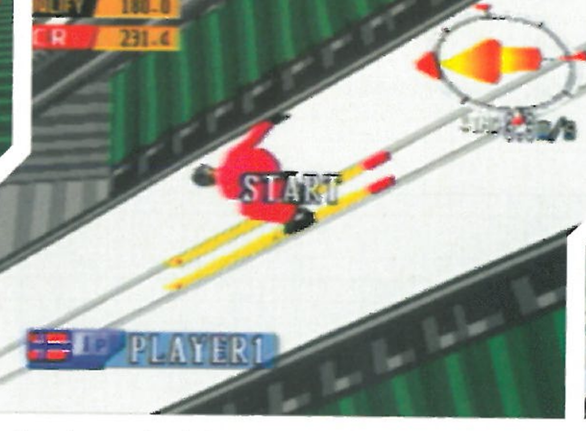
Nagano Winter Olympics '98



***International Track & Field* regresa con su mono de nieve... así que vayan ustedes preparándose para disfrutar de esta resbaladiza secuela olímpica**

1


2


3


4


[1] Si hay un momento ideal para ponerse nervioso... [2] Es mejor esperar a que sople viento por detrás para conseguir una mayor distancia. [3, 4] Los creadores del juego han investigado los circuitos reales para lograr que las pistas muestren el mayor realismo posible.

Si nos remontamos a los días felices de los videojuegos, hay una práctica que sin duda debía haberse eliminado de raíz: el abuso del joystick. Aunque empezó de forma inocente, con el impresionante juego arcade *Hyper Sports* de Konami, cuando los títulos de hockey basados en golpear con un stick conquistaron el gusto del público el abuso del joystick se convirtió en práctica común. Tras verse aceptado como género no abandonó los primeros lugares de las listas de éxito gracias, sobre todo, a la serie *Games* de Epyx, quizás la que se recuerde con más nostalgia. Después del maravilloso *Summer* y *Winter Games* llegó el flojo *California Games*, donde los jugadores podían competir en pruebas tan clásicas como el *hackysack* y la captura del *frisbee*.

Sin nosotros saberlo, el primer intento para PlayStation de Konami, *International Track & Field*, fue considerado merecedor de la licencia de los Juegos Olímpicos de Atlanta en el Lejano Oriente, así que cuando llegó la hora de decidir a quién se le concedería la licencia de los Juegos Olímpicos de Invierno, el comité de Nagano no tuvo muchas dudas en optar también por Konami.

Entre la variedad de las pruebas de los Juegos Olímpicos de Invierno, Konami ha optado acertadamente por las más interesantes, así que podemos olvidarnos de esos aburridísimos partidos de hockey sobre hielo y concentrarnos en 13 pruebas que te dejarán helado: desde el espectacular Gran Eslalon hasta los imponentes saltos de esquí. Detrás de cada prueba se esconde una gran labor de investigación: varios programadores han visitado cada lugar de competición para asegurarse de los recorridos y los fondos de las pistas son lo más parecidos a los reales. Los jugadores tienen libertad para participar en las pruebas en el orden que deseen, lo que permite acumular puntos en las más fáciles antes de realizar las más difíciles.

Una advertencia: evita en lo posible el Aéreo Libre (*snowboarding* con saltos), a menos que quieras perder con toda seguridad o que seas un experto fanático de la lucha con cierta predilección por los enormes combos. Sea como fuere, esta prueba es con diferencia la más dura del juego, aunque nos permite entrar en la explicación de los mé-

Evita en lo posible el Aéreo Libre (*snowboarding* con saltos), a menos que seas un experto fanático de la lucha

■ EDITOR	Konami	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Konami	■ GÉNERO	Simulador de deportes
■ DISPONIBLE	Febrero	■ JUGADORES	Uno a cuatro



[1] Uno de los deportes más suaves que incluye el juego, el *curling*. Dale tiempo y verás como te acaba encantando. [2] Patinaje de velocidad, una prueba siempre difícil. [3, 4] Las pruebas de *snowboarding* y descenso aún deben mejorarse para conseguir más velocidad.







todos de control. Como era de esperar, hace acto de aparición el conocido aporreo de botones, si bien esta vez con un detalle añadido: dos tipos de golpes. Al principio las cosas empiezan como sería de esperar: pruebas como las carreras de velocidad de patinaje sobre hielo en pista corta exigen pulsar dos botones. Pero, tan pronto como accedes a la pista larga, la cosa se complica: aparece en escena otra serie de botones que deben presionarse de forma sincronizada para que el patinador pueda tomar bien las curvas. Las pruebas de velocidad de patinaje te dejarán pegado a la pantalla, pero serán las de esquí las que harán exclamar a los presentes. Puedes empezar por el Descenso, seguir con el Eslalon Gigante, intentar el Super Gigante y acabar con el *Snowboarding* al estilo *Cool Boarders*. ¿A que suena bien? Pero, por desgracia, éstas son las pruebas que necesitan mejorarse con mayor urgencia. Cuando desciendes esquiando por la pista apenas notas sensación de velocidad, ves pasar los árboles a un ritmo la mar de lento y llegas a la meta dos horas por detrás del resto de competidores. Pero no temas, Konami asegura que el esquí sobre hielo será muchísimo más rápido cuando el juego esté acabado.

Lanzarse por la montaña sobre láminas de plástico está muy bien y es muy divertido, pero si lo que buscas es acción trepidante, prueba los saltos de esquí, el *bobsleigh* y (algo más propio de lunáticos) el *luge*. Y si lanzarse por una pista de hielo a bordo de un *bobsleigh* no fuera ya bastante alocado, estos tipos serían capaces de usar una bandeja de té para deslizarse por la pista. Y para colmo, te ves obligado a vestir un mono ceñido de goma de horribles colores si quieres conseguir una mayor velocidad.

Para los adictos al subidón de adrenalina, el juego sólo ofrece un desafío aceptable: los saltos de esquí. Subido en lo alto de una rampa de imponente altura, el jugador se deja caer y se desliza por la pendiente hasta verse proyectado al vacío. Para conseguir una buena puntuación debes decidir el ángulo del despegue, mantenerte derecho durante el vuelo y aterrizar sin caerte. De entre todas las pruebas que incluye el juego, ésta es la más emocionante y Konami ha sabido reproducir con exactitud el terror que se siente al caer por el borde de una rampa perfectamente diseñada.

La última prueba, el *Curling*, puede ser considerada un elemento de relleno —el momento ideal para que tus abuelos conozcan tu PlayStation—, pero aunque suene a algo así como el punto de cruz en consola, es súper divertido. Tras tantos niveles repletos de testosterona, hacer que un disco se deslice suavemente por una pista resulta de lo más relajante.

Así pues, estamos ante un juego con todos los deportes de invierno que el buen aficionado puede desear. Sin embargo, seguimos teniendo nuestras reservas, sobre todo por lo que se refiere a los gráficos, que varían desde el apelativo excelente (saltos de esquí) hasta el de preocupante (las pruebas de esquí). Los detalles y movimientos no faltan —de hecho, la captura de movimiento es tan buena que Konami la ha empleado en todas las versiones para consola—, lo que falla es la ausencia de velocidad antes mencionada. Esperemos que las secciones de esquí reciban el adecuado ritmo para cuando *Nagano* aparezca a finales de febrero dispuesto a enfrentarse a la hora de la verdad.

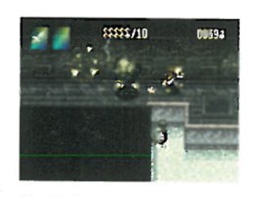




Los atletas se mueven con una agilidad muy extraña para tratarse de un videojuego. Son como de carne y hueso. Casi.



Algunos creen que el género de rol en nuestra consola gris nació y murió con *Final Fantasy VII*. Pero Psygnosis difiere de esta opinión...



Tendrás que explorar, luchar contra monstruos y esquivar trampas, pero también resolver puzzles, desde los más simples a los más embrollados.

La proliferación de juegos de rol en PlayStation tiene su lógica. Los juegos de rol invadieron hace tiempo miles de hogares en su formato de sobremesa. Las nuevas generaciones detentan un conocimiento absoluto de las reglas de estos (para muchos) complicados juegos que se sirven de todo tipo de magias y armas, que se pueden practicar en cualquier sitio, que congregan a montones de jugadores en una sola partida y que demandan horas y horas para hacerse con un mínimo de control.

Los hábiles creadores del entretenimiento consolero han reflexionado al respecto, y si en un principio nuestras máquinas se destinaron a la diversión de gatillo fácil, ahora se revelan capaces de poner a prueba la paciencia del respetable. Así que no es de extrañar la aparición de títulos como *Vandal Hearts*, *Final Fantasy VII* o *Wild Arms* (todavía sin fecha de lanzamiento), aunque, sin duda, el pionero en utilizar un esquema similar al rol fue el ya clásico *Zelda* para SNES.

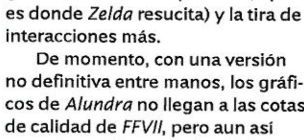
Y aquí llega *Alundra*, un título que, pese a su aspecto de rol, se desmarca un tanto de esta tendencia. *Alundra* se acerca a *Zelda* en lo que podríamos catalogar de rol de acción. Y, ¿qué es eso de «rol de acción»? Pues un juego que explota casi todos los elementos del rol, pero que permite intervenir en la acción con mayor dinamismo, sobre todo en cuanto a lucha se refiere. Con un planteamiento a medio camino entre *Zelda* y el no menos clásico *LandStalker* para Megadrive (más que nada, en relación al diseño), es probable que *Alundra* se proclame rival del todopoderoso *Final Fantasy VII*.

El protagonista de esta aventura es un elfo capaz de infiltrarse en los sueños y pesadillas ajenas (imagínate lo fantásticos e imaginativos que pueden ser los gráficos con un héroe de estas características). Nuestro elfo deberá enfrentarse a un cúmulo de enemigos y misterios para borrar del mapa al malvado Melzas, el demonio que pretende convertir el planeta Tierra en un desierto absoluto. Para cumplir con tu misión, podrás recurrir a todo tipo de poderes mágicos y armas.

El mapeado del juego es inmenso y consta de 7.000 pantallas. En semejante odisea podremos comprar objetos (mecánica heredada de *LandStalker*), y deberemos recoger siete sellos, enfrentarnos a enemigos finales, resolver puzzles (aquí es donde *Zelda* resucita) y la tira de interacciones más.



***Alundra* te prepara naufragios, áreas secretas y combates en tiempo real.**



De momento, con una versión no definitiva entre manos, los gráficos de *Alundra* no llegan a las cotas de calidad de *FFVII*, pero aun así son estupendos, muy detallados. Sus dibujos en 2-D son la experiencia más jugosa que hemos vivido en los últimos tiempos y la introducción, una secuencia de vídeo en dibujos animados, deja la notable presentación de *Dragon Ball Real Bout* a la altura del betún. El sonido también es una auténtica gozada: *Alundra* ofrenda a nuestros tímpanos con más de 800 efectos y cerca de 40 melodías diferentes.

La cosa promete, pero no nos avanzaremos a los acontecimientos sin ver el juego acabado con nuestros propios ojos. Por lo pronto, corre el rumor de que Psygnosis tiene pensado lanzar una versión completamente en castellano...



Como *Zelda*, *Alundra* se juega por completo desde esta vista cenital algo isométrica: no hay batallas en pantalla partida o cambios de perspectiva que valgan. Es el modo ideal de combinar elementos de rol y de aventura arcade.



■ EDITOR	Psygnosis	■ DISPONIBLE	Marzo	■ JUGADORES	Uno
■ FABRICANTE	Climax	■ ORIGEN	Japón	■ GÉNERO	Rol de acción



Ah, esa estupenda sensación de deambular por un campo de batalla en un tanque acorazado del tamaño de un centro recreativo. Otra vez...

Steve McQueen, Donald Sutherland, *Evasión o victoria*... Quizá no sean los ejemplos más obvios para un joven dueño de PlayStation, pero ahora imagina estos tipos tras el volante de un tanque y es posible que se conviertan de repente en los profesionales más preparados y modernos para pisar fuerte en este planeta. Los tanques son formidables, los tanques en PlayStation también son formidables, y dado que el último juego de Sony consiste en conducir una de estas máquinas y de apagar el más mínimo suspiro de todo bicho que ose moverse, *Steel Reign* también podría ser formidable.

Te toca representar a un héroe de guerra al que se ha asignado que coordine una nueva serie de súper tanques, pero tu peor enemigo ha decidido dar un golpe militar utilizando toda clase de helicópteros, lanzamisiles, tanques y tropas de tierra. ¿Su misión? Derrocar el gobierno, mangar los planes para tu nuevo y reluciente batallón y, básicamente, convertir tu cuerpo serrano en picadillo para albóndigas. ¿Tu misión? Atravesar un campo de batalla de 10 niveles en 3-D, destruir instalaciones de radar y almacenes de municiones y devolver al país su legítimo gobierno.

El trabajito se las trae, pero tienes a tu disposición esos súper tanques, todos bendecidos con un arsenal de cañones de plasma, rayos láser, cañones de iones y metralletas (equipo esencial, teniendo en cuenta los 10 niveles de bandolerismo que te esperan). Con su motor en 3-D *Real Terrain Technology* de Chantemar, poco importa si estás atacando tanques en el desierto o campamentos militares en la ahora desierta ciudad de Sjoberg. La animación va como una seda y está a rebosar de detalles suntuosos. Y mientras tu misil fénix vuela en pedazos una torre de electricidad, admirarás la interacción con el entorno poligonal. No es exactamente el paraíso, pero con un Misil Cam provisto de teleobjetivo, *Steel Reign* parece un juego de primera para el conductor más intrépido y ambicioso. Como es natural, toda esta carnicería alberga incluso lo más habitual, por lo que Chantemar ha añadido una opción para dos jugadores con la que tú y un «amigo» podréis jugar como gladiadores acorazados por seis campos de batalla distintos. Localiza a tu oponente en el mapa en pantalla, escóndete tras una esquina, lanza esa salva militar de metálica defunción y ve a por todas. Con sus once tanques para escoger, *Steel Reign* debería retenerte en la torreta durante varias horas.

¿Inconvenientes? Bueno, puede que no obtenga un 10/10 en cuanto a longevidad se refiere, pero *SR* es rápido, divertido y, tras unas Navidades repletas de ternura y generosidad, puede que suponga más de un *shock* para almas bondadosas como la tuya.

[1] Eso es un satélite que pronto dejará de serlo... [2] Los misiles sensibles al calor hacen que cargarse helicópteros a tiros sea pan comido.





[1] Tormenta del desierto en el primer nivel. [2] Alterna entre las armas que se muestran en la parte inferior de la pantalla.

EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Chantemar	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Simulador de tanques futurista



Si en el futuro la policía patrulla en «coches fantásticos», motos armadas con misiles nucleares y aviones de asalto urbano... ¿qué conducirán los atracadores de bancos?





[1] Las transparencias en las explosiones y los pedazos de chapa chamuscada son superiores a todas las bombas de *Die Hard*. [2] El avión es tu vehículo. Los rayos son una de tus armas. Lo que arde es un desafortunado peatón. [3] Algunas callejuelas recuerdan al *Wipeout* original... ¡Pero no te distraigas cuando vayas conduciendo!
[4] Si circulas a gran velocidad, pulsando triángulo das un giro de 180° inmediato. Muy útil cuando se te cruza un enemigo en dirección contraria.

Los juegos futuristas son un invento bastante antiguo, pero parece *Wipeout* el título de inspiración con más adeptos: muchos juegos (incluso para otras plataformas, como *Cyber Speedway* para Saturn o *F-Zero* y *Extreme G* para Nintendo 64) han recurrido a tantos elementos similares que cuesta atribuirlo a la casualidad, y existe algún refrito todavía en desarrollo. Pero ha sido Interplay la primera en clonar, no ya a *Wipeout*, sino a su sobrino: *G-Police*.

Hace unos días llegó a la redacción un CD *recordable* con las palabras *Crime Killer* escritas a toda prisa en su superficie. Lo cargamos en la consola sin mayores expectativas y... ¿qué es esto? ¡Qué maravilla! Hay que reconocerlo: las secuencias de vídeo de *Crime Killer* son de miedo. Tras insertar el disco, la primera intro te deja pasmado. Luego, mientras lees los menús, otra secuencia generada por ordenador figura como telón de fondo; y otra más cuando empiezas a jugar. ¡Ah!, y también cuando los malos acaban contigo, y cuando pasas pantalla... ¡Bueno, basta ya! ¡También hay juego!





Los efectos especiales de *Terminator 2* son moco de pavo comparados con las intros de *Crime Killer*.

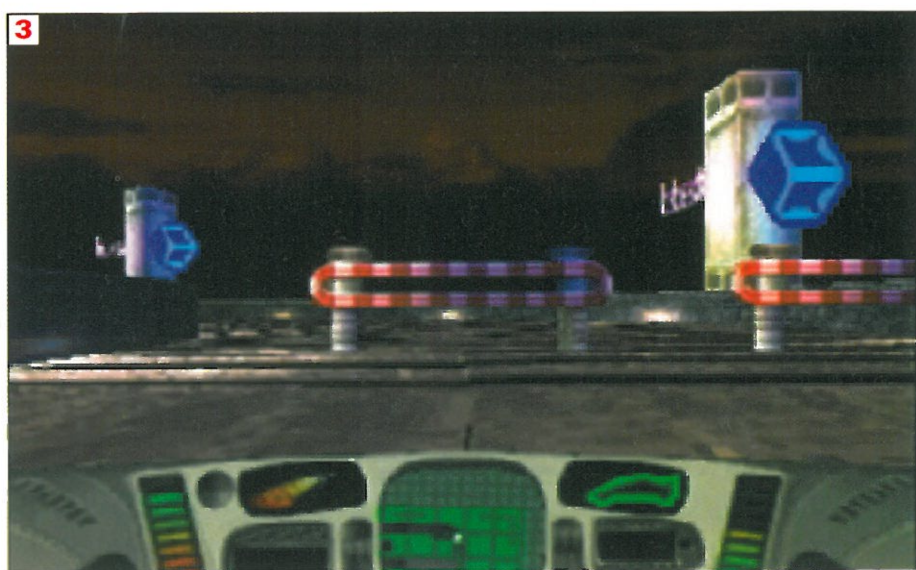
En *Crime Killer* eres un policía de élite (no hay forma de ser uno de los malos, lo hemos intentado todo) y tu deber es patrullar por las calles de enormes ciudades futuristas en busca de uno o varios malos. Antes del *loading* de cada pantalla se te informa de la situación, de la clase de delincuentes a los que debes atrapar, de sus fechorías, de si debes borrarlos del mapa o sólo inutilizar sus vehículos, etc. Pero no es necesario que prestes demasiada atención a las instrucciones: basta con acelerar y achicharrar todo lo que se cruce en tu camino. En ciertas ocasiones cuentas con el apoyo físico de gentiles compañeros que te quitarán de en medio algún que otro enemigo, pero la mayoría de las veces su apoyo será tan sólo moral.

En cada misión, se te asigna uno de los tres tipos de vehículos que tendrás ocasión de conducir (o pilotar): una moto, un coche o una especie de avión de asalto. Evidentemente, no se trata de una moto, un coche y un avión corrientes, sino de prototipos armados hasta las orejas con toda suerte de proyectiles y misiles termonucleares. ¿Te sorprende? El diseño de los tres aparatos es fabuloso: están constituidos por cantidad de polígonos bien texturados que se mueven con gran soltura y precisión..., pero pecan de rápidos: el coche y, en especial, la moto resultan incontrolables con el pad digital: reaccionan con más brusquedad de la debida y, si te distraes para mirar el

■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Interplay	■ GÉNERO	Carreras/Acción
■ DISPONIBLE	Abril	■ JUGADORES	Uno/dos







[1] Los policías: nunca están donde los necesitas. [2] Otro peatón inflamable. [3] Los cilindros giratorios con publicidad de neón, el cielo rojo... ¿Has visto *Blade Runner?*







[1] Los láser están bien, pero deja de presumir. Es peligroso. [2] Los efectos de luz a tiempo real son estupendos. [3] En las intersecciones entre calles importantes suele haber accidentes... ¿y qué?

radar en busca de tus escurridizos enemigos, te estampas contra una pared. Más te vale haber encargado un pad analógico o un buen volante a los Reyes... Claro que hemos probado una versión inacabada, y este tipo de detalles son por lo general los que se solucionan a última hora. Que así sea.

La motocicleta es genial: cuando pulsas el acelerador, la rueda delantera despega con un realismo digno de aplausos. Pero, con la vista interior, esas salidas de «rueda al cielo y a por todas» te obstaculizan durante unos segundos la visión de la carretera, lo que te puede llevar al atropello de algún inocente. Con la exterior, sin embargo, el carril se ve perfectamente, pero la moto se mueve tan rápido que da vértigo.

El coche aturde menos visto desde fuera, pero cubre gran parte de la pantalla y deja un ángulo de visión poco práctico. Nos quedamos con el enfoque interior.

¡Y llegamos al avión (o lo que sea)! Ofrece un mejor ángulo de visión y... ¡vaya, si el resto es idéntico! Es el que goza de mayor suavidad, pero, siendo también el más rápido, no tardas en destrozarlo contra las esquinas. Los enemigos de las pantallas para las que se te asigna este aparato disfrutan también de cacharros volantes, así que no cuentas con excesiva ventaja. Además, los «voladores malos» circulan por rutas predeterminadas. Sólo tienes que seguirles durante un par de vueltas para aprenderte su ruta y luego machacar su escudo de energía. Confiamos en que se asignen mayores dosis de inteligencia artificial a los enemigos, porque de momento lo que hacen es poco más que dar vueltas a la misma manzana.

Cuando vimos la secuencia inicial generada por ordenador, estábamos convencidos de que con el avión podríamos sobrevolar la ciudad con absoluta libertad de movimiento, pasando entre edificios o sobre ellos sin dificultad. En realidad, los vehículos voladores van al ras de suelo (algo así como las naves de *Wipeout*) por ciudades como las de *G-Police*. Los gráficos son buenos, fluidos como la mantequilla y discurren a una velocidad de mareo, pero todas las misiones son nocturnas... ¿O acaso en el futuro el cielo estará negro por la contaminación? La cuestión es que los efectos de luz a tiempo real son virtud menor.

Por ahora, los niveles no se diferencian demasiado: en todos tienes que buscar a los delincuentes (señalados en el radar como puntos azules) y freírlos a tiros. A veces sólo hay uno o dos, otras veces están por todas partes... La técnica principal de tus enemigos es siempre la misma: huir. Pero algunos están armados. Tienes que perseguirlos, esquivar sus proyectiles y usar tu arma especial cuando aparezca sobre ellos el indicador rojo, que te avisa del momento en que te encuentras a la distancia apropiada para causarle un daño efectivo. Pero no creas que es fácil: a veces te encuentras con motos como la tuya, que con cuatro disparos de tu arma normal estallan en mil pedazos; pero otros cachivaches son más duros de pelar. Hay camiones blindados que responden a tus ofensivas abriendo sus puertas traseras y descargando sobre ti una ráfaga de plomo tras otra... Es hora de lanzarle un misil rastreador. Otros esperan a tenerte cerca y, cuando estás a punto de lanzarle un regalito, te chamuscan el coche con un lanzallamas. Una buena idea es acostumbrarse al uso del triángulo, que sirve para dar la vuelta en seco con un derrape de película. Cuando pierdes el rastro del malo, puedes hacer uso de un turbo pulsando L1: la sirena empieza a sonar y alcanzas una velocidad supersónica. Es alucinante... pero se acaba. Y cada vez que chocas con un automóvil civil (porque hay tráfico rodado), se te penaliza con daños en tu propio vehículo.

Crime Killer es una especie de *Ray Tracers* en un ambiente a lo *G-Police* y armas de *Blam Machinehead*. Esperamos que sus programadores arreglen las pequeñas deficiencias de maniobrabilidad y doten a los enemigos de mejores reacciones inteligentes. Si es así, preparémonos para algo grande.





[1] El tráfico está imposible. [2] Los de Renault tenían razón: el Twingo es el coche del futuro.



Tras dos lanzamientos de excepción, *Oddworld* y *Duke Nukem*, New Software Center se diversifica. ¿Se resentirá por ello la calidad de tanto título?

MK Mythologies

GÉNERO:	***Beat 'em up* con *scroll***
FABRICANTE:	**Midway**
DISPONIBLE:	**Sí**
JUGADORES:	**Uno**

En lugar de filtrar otro *beat 'em up* flojillo a los despreocupados usuarios de PlayStation, Midway ha examinado a fondo su serie *MK* y le ha inyectado una muy necesaria dosis de imaginación. El resultado final, que recuerda extrañamente a *Kung Fu Fighter* (uno de los primeros juegos de lucha), combina el juego estándar de *Mortal Kombat* con una apetitosa faceta de rol en 2-D.

Interpretas al desagradable pero divino Sub Zero, un homicida clandestino aficionado a noquear y congelar a la gente, y te dedicas a atizar a todo aquel personaje de juegos anteriores que caiga en tus manos. De vez en cuando, Zero dará con unos faroles con los que accederá a un menú de opciones secreto. Puedes tomar una hierba o, si tienes tiempo, ahondar en el libro de los conjuros de Zerp para aprender a realizar los movimientos especiales (y los no tan especiales). Es una buena idea que permite a los neófitos en la serie de *MK* aprenderse algunos de los movimientos más complejos. Ver suculento PlayTest en página 80 de este mismo número.





[1] Sub Zero disfruta de movimientos que inmovilizan al oponente más pintado. [2] La habitual orgía gore de *MK*.

NHL Open Ice

GÉNERO:	**Simulador de hockey**
FABRICANTE:	**Midway**
DISPONIBLE:	**Sí**
JUGADORES:	**Cuatro**

Hace muchas lunas, Midway descubrió un filón con su innovadora apuesta por los deportes americanos; dicho de otro modo: a la porra el realismo, hagámoslo divertido. Lo primero que hizo fue rebajar el número de jugadores al mínimo. Todo un sacrilegio para el purista del hockey, pero para el jugador medio que buscaba diversión arcade, resultó más que popular.

Gracias a esa licencia oficial, *NHL Open Ice* presenta todos los equipos de verdad, incluidos los maravillosos New York Rangers y los Detroit Redwings, ganadores de la Stanley Cup, así como estrellas sin parangón como Gretzky y Lemieux. En la versión para PlayStation se conserva la sensación del arcade, y la jugabilidad es la cosa más simple que se te pueda ocurrir, porque sólo debes batallar con tres controles: turbo, pase y disparo. Simple, aunque con truco, *NHL Open Ice* gustó en Estados Unidos y hace ahora su aparición aquí.

[1] Aquí la CPU transmite toda una lección de cómo *aplastar* al contrario. [2] Otro asalto a la portería del rival.





Critical Depth

■ GÉNERO:	***Blaster*** **submarino**
■ FABRICANTE:	**Singletrac**
■ DISPONIBLE:	**Sí**
■ JUGADORES:	**Dos**

Las doce vainas de ataque que flotaban amenazadoras en el lecho marino convencían más y más a la comunidad científica de estar presenciando los prolegómenos de una ruin invasión alienígena. El único modo de combatirla residía en que el mundo se uniera para localizar y destruir las vainas. Y aquí es donde tú entras.

La opción para un jugador te sitúa en mitad de la trama, pero si quieres un descanso de tales eventos, prueba la opción multijugador. Como en la mayoría de buenos juegos para dos, podéis o bien colaborar o bien atacaros mutuamente; pero vaya, ¿para qué molestarse en cooperar cuando se puede volar al colega con ingenios termonucleares? Lucharéis partidas *deathmatch* en 10 escenarios y dispondréis de 12 vehículos, desde el sofisticado Cia-móvil al desvencijado cacharro/tartana de los comunistas.

El jugador puede agenciarse varias armas en cada nivel, que van desde los siempre útiles cohetes a unos maravillosos misiles dirigidos. Dispara uno y tu punto de vista cambiará a la parte delantera del misil, que podrás dirigir justo al corazón de tu enemigo. La versión final de *Critical Depth* está flotando por aquí, así que pronto te presentaremos nuestro informe definitivo.







[1] Ve con cuidado o este submarino se apuntará a tu fiesta (y es lo último que quieres). [2] La lista del fondo a la derecha muestra las armas a disposición del jugador. [3] No es cosa que te encuentres todos los días, pero hay toda una ciudad bajo el agua.

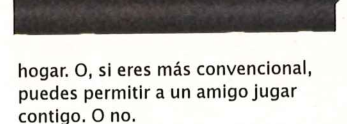
Rampage World Tour

■ GÉNERO:	**Demolición**
■ FABRICANTE:	**Atari**
■ DISPONIBLE:	**Sí**
■ JUGADORES:	**Tres**

Olvídate de asaltar tumbas y demás, lo único que debes hacer en *Rampage World Tour* es demoler el máximo número de edificios en tantas ciudades como encuentres dentro de un tiempo límite. Así de sencillo.

Está claro que para hacer tal cosa no puedes ser un simple ciudadano de a pie, así que Atari ha incluido amablemente tres monstruos de inusual nombre para que los encarnes sin más: Lizzy (un dinosaurio verde), George (un gorila más bien grandote) y Ralph (un hombre lobo). Dotado de un buen número de opciones de juego, *Rampage World Tour* incluye la friolera de 130 paisajes urbanos, con 14 fases de *bonus* que esperan a que las descubras.

Si algún mortal de la especie humana, sea soldado o civil, intentara interponerse en el camino de tu monstruo, una patada se encargará de él. O, si te entra el gusanillo, ¿por qué no metértelo en la boca y masticarlo bien? Al fin y al cabo son proteínas, y estás en edad de crecer. O, si eres más convencional, puedes permitir a un amigo jugar contigo. O no.



[1] Se nota que *Rampage* es un juego antiguo: no hay trama alguna, pero es todo jugabilidad. [2] Hay todo tipo de zonas por las que desbocarse, desde las calles de Nueva York a los castillos de Bavaria.

Maximum Force

■ GÉNERO:	***Shoot 'em up*** **con pistola**
■ FABRICANTE:	**Atari**
■ DISPONIBLE:	**Sí**
■ JUGADORES:	**Dos**

Hace un año, si uno se ponía a buscar un juego para pistola, sólo podía escoger entre la fantástica segunda parte de *Die Hard Trilogy* o el casi ilocalizable *Lethal Enforcers*. Desde entonces (y con toda seguridad gracias al éxito de *Time Crisis*), el género ya echa humo con títulos como *Judge Dredd*, *Area 51* y ahora *Maximum Force*.

Es la segunda incursión de Atari en el campo de los *shoot 'em up* para PlayStation, y el equipo se ha mantenido fiel a las ideas desarrolladas en el primer juego, *Area 51*, usando fondos pre-renderizados con personajes animados que aparecen en pantalla cada pocos segundos o una cosa así. Junto al constante flujo de malos y rehenes hay una serie de *power-ups* ocultos en el decorado renderizado. Si disparas a un barril puedes encontrarte de todo, desde un *bonus* de salud (bueno) a un depósito de explosivos (nada bueno). Como complemento interesante, se puede conectar una segunda pistola, que permite a todo fan de John Woo con una PlayStation perpetrar su fantasía pistolera dual en la intimidad del hogar.

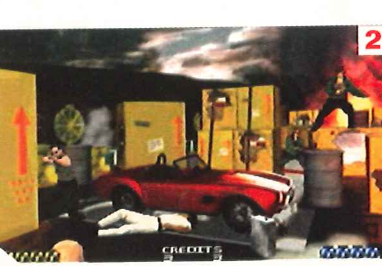
Youngblood

■ GÉNERO:	**Pseudo-clón de *C&C***
■ FABRICANTE:	**Real-time Assoc.**
■ DISPONIBLE:	**Sí**
■ JUGADORES:	**Dos**

Basado en el estupendo título de la factoría Image Comics (hogar de *Spawn*, el *best seller* de Todd McFarlane), *Youngblood* es una aventura de ciencia ficción en la que guiarás a tu personaje por 11 niveles de matanzas mutantes antes de destruir al nefasto dúo formado por Giger y el Dr. Leviticus.

Quizá el mejor modo de describir *Youngblood* sea calificarlo de versión en tiempo real de *Command*, el clásico de la vieja escuela. El juego incluye elementos del cada vez más popular rol, con unos personajes que ganan puntos de experiencia, pierden puntos de impacto en el combate y obtienen pistas mediante las conversaciones. En el modo para dos jugadores, éstos pueden elegir entre los ya obligados modos de cooperación (aburrido) y *deathmatch* (nada aburrido), pero, en general, considera *Youngblood* un pseudo-juego de rol y no andarás muy equivocado.





[1] No conseguirás nada disparando como un loco al helicóptero: elimina antes el misil. [2] Alguien con un coche así merece que se lo carguen. [3] Gafas de sol, barba de chivo y camiseta sin mangas. Hazle un favor. Quítalo de en medio.



¿El mejor juego de carreras sobre nieve que se ha creado hasta ahora para PlayStation? Cálzate los esquíes y veamos si te atreves a descender por las peligrosas pendientes de *Snow Racer*...





[1] Algunos gráficos necesitan perfeccionarse. [2] Si es así, *Snow Racer* tendrá el aspecto que sin duda puede ofrecer.

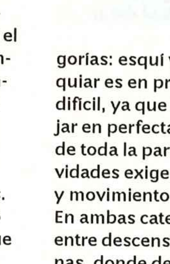
Pese a que *Cool Boarders* ostentaba una interesante cantidad de defectos, no se puede negar que la idea base era prometedora. Las exigencias nada rigurosas del circuito —en contraste con *Nagano Winter Olympics* de Konami que, al contar con una licencia, debe ceñirse a las localizaciones japonesas reales— convertían los saltos mortales y las acrobacias gimnásticas en prácticas ilimitadas. Y el resultado final presagiaba estupendas perspectivas para cualquier incursión posterior en los dominios de la nieve.

Snow Racer ha tenido esto en cuenta y pretende aprovechar al máximo los positivos precedentes. No presenta circuitos, jugadores o geografía predeterminados, así que destaca como juego creativo. Una cosa son los pintorescos personajes cómicos de distintas nacionalidades y las peculiaridades que su origen propicia y otra bien distinta son los circuitos y sus requisitos.

El juego se divide en dos categorías: esquí y *snowboarding*. Esquiar es en principio la tarea más difícil, ya que los pies deben trabajar en perfecta armonía a lo largo de toda la partida, pero ambas actividades exigen pensamiento rápido y movimiento todavía más rápido. En ambas categorías puedes elegir entre descenso directo por las colinas, donde debes obtener el mejor tiempo posible, o un pequeño eslalon (que es un poco más peliagudo), donde debes saltar por entre dos banderas.

La tarea se vuelve más difícil si cabe debido a la velocidad de vértigo y a varios saltos de aúpa que se efectúan sobre el vacío. A diferencia de *Cool Boarders*, donde sólo aumentaba la velocidad en el último de los tres circuitos, *Snow Racer* te proyecta montaña abajo en el primero de los cinco recorridos que ofrece. Así pues, los que esperen una fácil introducción en la carrera azul preliminar que se preparen a vivir idéntica tensión —roces continuos con el cercado del recorrido, posiciones al borde de acantilados— a la del último circuito. Las pistas están diseñadas para alcanzar gran velocidad y para las sorprendentes consecuencias posteriores... Puedes verte caer en picado por las pendientes, ganando velocidad sin pausa, atravesar después estrechos pasos e incorporarte a una zona abierta que desemboca en un declive de 60 metros. Tienes dos opciones: ejecutar el descenso con toda elegancia o hacerlo como un chapucero y terminar de cabeza en el hospital.

Así pues, ¿podemos afirmar que se trata en potencia del mejor juego de nieve existente hasta ahora? Sin duda. Lleva implantada la semilla de la gloria y, si bien gráficos y controles merecen una mejora, *Snow Racer* podría cruzar la línea de meta en primer lugar. Veremos qué ocurre...





[1] El esquí proporciona más estabilidad que el *snowboarding*. [2] Sin embargo, con el *snowboarding* se pueden alcanzar velocidades de vértigo.





Hay varios equipos para escoger. Claro que todos los jugadores, sean cuales sean su altura o peso, parecen moverse igual.

■ EDITOR	**Infogrames**	■ DISPONIBLE	**Febrero**	■ JUGADORES	**Uno**
■ FABRICANTE	**Power and Magic**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**	■ GÉNERO	**Simulador de deportes**





SI EL CAMINO ES ASÍ,
IMAGÍNATE EL FINAL.
BROKEN SWORD II
ADÉNTRATE EN EL MUNDO MAYA
CON LA AVENTURA GRÁFICA MÁS ESPERADA.
Revolution
PC CD ROM
BROKEN SWORD II
LAS FUERZAS DEL MAL
PlayStation
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
Compatible con ratón.
Traducido al castellano.
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
SONY
PlayStation

RACE LEADER 32



Ya presentamos este volante en PSM 13, pero fueron tantas las cosas que quedaron en el tintero que nos sentíamos en la obligación moral de contártelo todo. Aunque nos cueste lo indecible, dejaremos de jugar por un rato para hacerlo...

Producto:	Race Leader 32
Fabricante:	Access Line
Distribuidor:	UbiSoft

Características generales

190° de recorrido, pedales de aceleración y freno (no funciona si éstos no están conectados), cruceta multidireccional digital, todos los botones del pad oficial de Sony, un manejo increíblemente suave, una precisión absoluta y la posibilidad de ajustar tanto la inclinación como la longitud del eje. No posee palanca de marchas.

La extraña base está dotada de dos grandes membranas sólidas que le permiten fijarse con gran solidez a cualquier superficie plana. Sin embargo, su particular aspecto se debe a que ha sido diseñado especialmente para sostenerlo entre las piernas (colocando éstas a ambos lados del eje, sobre la base). Todos los controles se sitúan en el volante (excepto los pedales, como es obvio), y no en el cuerpo de sustentación, por lo que tienes acceso directo a todas las funciones sin necesidad de soltarlo en ningún momento. En el panel frontal, para los pulgares, se encuentran los botones mode, select y todos los del pad normal excepto L1 y R1, que se encuentran al dorso (pensados para los índices). Debajo de éstos, donde se aferra el resto de los dedos, hay dos «alerones» que emulan el sistema de cambio de marchas de los coches de Fórmula 1. Es, en suma, el volante más cómodo de PlayStation.

¿Analógico o digital?

No podemos decir que éste sea el primer *steering wheel* con capacidad de pasar de modo analógico a modo digital, pero sí podemos decir que es la primera vez que sale bien. En aparatos más antiguos, como el Per4Mer, esto podía conseguirse manteniendo pulsados una serie de botones durante el loading, pero resultaba terriblemente incómodo y se echaban en falta algunos controles más (el Per4Mer no tiene tantos botones como el pad). Pues Access Line ha dado con la solución: otro botón.

En el centro del cuerpo móvil, por detrás, hay un pequeño botón que permite sustituir el funcionamiento analógico de un volante normal por el de un pad. Como cuenta con la cruz direccional y todos los botones del pad digital oficial de Sony, se puede jugar con igual comodidad a *V-Rally* (en modo analógico) como a *Tekken 2* (en modo digital) con sólo cambiar la posición del mágico botón. ¿No es fantástico?

El botón mode

Además de los botones del pad, como te hemos contado antes, el Race Leader 32 cuenta con dos pedales analógicos y dos «alerones»: son los controles programables. Están ahí para que tú les traspases cualquier función de los botones normales mediante una sencilla combinación con mode, select, el botón normal cuya función quieres reprogramar y el control en donde quieres reproducirlo. El procedimiento se ejecuta en menos de tres segundos, y puedes llevarlo a cabo en cualquier momento —una pausa, un loading, o durante el juego si quieres— sin riesgo de que la consola se quede «colgada» (como sucede con otros periféricos). En *F1 '97*, por ejemplo, hemos asignado las marchas a los alerones: la con-

A PRUEBA CON...

Wipeout 2097

Un resultado fantástico: si programas los pedales como frenos, conservas el botón X como acelerador, traspasas los mandos de «usar ítem» y «omitir ítem» a los alerones laterales y te acuerdas de la cruceta multidireccional para inclinar la proa en las pendientes y elevarla al empezar una rampa... no habrá quien te alcance. ¿Complicado? En absoluto, tienes cada control justo en el lugar idóneo. Pilotarás tu Qirex por pura intuición.

F1 '97

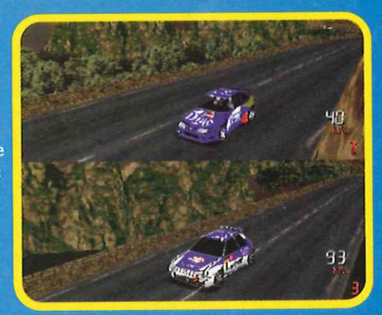
Reprograma las marchas en los alerones y usa la sensibilidad duplicada en las curvas cerradas. En el modo arcade, sobre todo, la maniobrabilidad aumenta en un 200%. En modo Grand Prix también es alucinante, pero mucho más difícil. Tú sabrás cuando estás preparado... En cualquier caso, mantén la calibración normal, es la adecuada. ¡Ah! El Race Leader también logra maravillas con la versión original *(F1)*, pero no sueñes con la *pole position*. Atrévete.

Porsche Challenge

Ya te lo hemos contado, ¿no? Es el único volante que responde correctamente a *Porsche Challenge*, gracias a su suavísimo manejo, sus 190º reales de giro y su sensibilidad inigualable. La precisión de los pedales —especialmente el acelerador— se pone aquí de manifiesto como en ningún otro juego (observa la delicadeza con la que la aguja sube cuando lo pisas poco a poco... ¡Delicioso!)

Rage Racer

Nada más ensamblar el volante y conectar la consola, dirígete al menú de opciones y calíbralo. Te lo encontrarás graduado a 90º, un recorrido demasiado corto para una conducción precisa. Cambia el calibraje a 180º, que es casi todo el giro real del Race Leader, y pon toda la carne en el asador. En las curvas abiertas podrás controlar la dirección con la máxima suavidad y, para las más difíciles, sólo tendrás que pulsar mode. ¡Ya te puedes ir acostumbrando a los laureles!



V-Rally

El no va más. Usa el botón «cuadrado» para el freno normal en lugar del pedal, de forma que quede en el pulgar de tu mano derecha. Programa el alerón derecho con la función de «círculo» (freno de mano) y conserva el cambio de marchas en L1 y R1. Practica en las curvas usando ambos frenos al mismo tiempo (con una sola mano, muy cómodo) y verás qué diferencia. También es muy recomendable recalibrar el giro como en *Rage Racer* y usar la sensibilidad duplicada para las pistas de tierra o nieve... Pero con cuidado.







ducción se vuelve intuitiva al 100%, y puedes cambiar de marcha tanto en rectas como en curvas sin necesidad de separar las manos del volante. En *Wipeout 2097* hemos utilizado el botón X para acelerar y traspasado los frenos eólicos *(air-brakes)* a los pedales. Es el único volante que te permitirá frenar de modo analógico en las curvas de *Wipeout*, y te aseguramos que es una experiencia mística. Incluso puedes usarlo con *Time Crisis* (en modo digital) y utilizar un pedal para cubrirte, como en el arcade original. Alucinante.

Sentido y sensibilidad

Sin embargo, el control mode aún detenta una función que no te hemos desvelado. Si lo pulsas durante el juego se enciende una pequeña luz roja. Eso significa que has activado la sensibilidad duplicada: la respuesta de los 190º de giro se comprime a unos 95º. ¿Para qué sirve? Para hacer las delicias de *V-Rally* y *Rage Racer*, por ejemplo. Si lo activas antes de una curva cerrada, te bastará con un rápido y breve volantazo para alcanzar el giro máximo de tu coche y dejar una importante cantidad de caucho en el asfalto. Con *Rage Racer* hemos conseguido un nivel de precisión a alta velocidad que creíamos imposible, pero lo de *V-Rally* ha sido la revelación del siglo: puedes transferir el freno de mano al alerón derecho y mantener el freno normal en el botón «cuadrado», lo que te permite usar ambos a la vez (con una sola mano) y, sumados a la sensibilidad duplicada, conseguir esos derrapes con los que siempre has querido dejar sin habla a tus vecinos. Es la sensación más espeluznante que se ha experimentado en nuestra redacción desde que la directora se cambió el peinado.

Para acabar de convencerte: si alguna vez has jugado a *Porsche Challenge* con un volante o un NegCon, habrás sufrido uno de esos traumas que te marcan para toda la vida. Y es que *Porsche* es uno de los juegos con peor respuesta analógica, la verdad. Bueno, pues somos tan pérfidos que no sólo testamos el *Race Leader* con *V-Rally*, *Wipeout 2097*, *Rage Racer* y *F1 '97*, sino también con *Porsche Challenge*. ¿Resultado? ¡El problema no estaba en el juego, eran los volantes!

VEREDICTO

Es técnicamente perfecto, pero hay quien prefiere los volantes con palanca de cambio. No funciona en toda regla si los pedales no están conectados (aunque no se utilicen). Si esto, unido a su futurista diseño, no te molesta, no hay más lacra que lo empañe.

9 sobre 10

PREVIEW

5

12

January

19

26

1998 PLAYSTATION PREVIEW

JANUARY

¿Cuestionándote a qué jugarás este año? Pues no te mortifiques más, porque aquí viene al galope la avanzadilla de *PSM* para todo 1998. Los éxitos cantados, las promesas anónimas, las secuelas de largo alcance... todos están aquí, cada uno con su pequeña descripción para mantener bien abierto tu salvaje apetito de jugador empedernido. El futuro, querido lector, empieza aquí...

FEBRERO

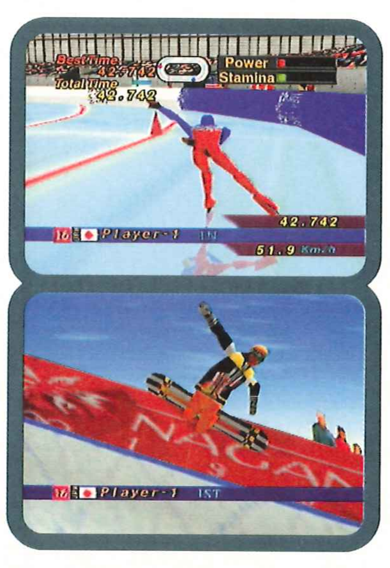
FEBRERO EN BREVE

MIDNIGHT RUN

Editor: Konami

Fabricante: Konami

Juego de carreras urbanas. La recreativa está bien, pero las demos recientes sugieren que la conversión a PlayStation puede defraudar por un manejo horrible.





NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Editor: Konami

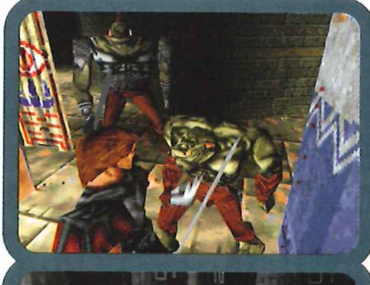
Fabricante: Konami

Género: Simulador deportivo

La trama: Febrero de 1998. Todas las modalidades olímpicas de invierno se dan cita en Nagano, Japón, para competir en 13 pruebas asociadas a la nieve, entre ellas el *snowboard*, los saltos, el descenso, el patinaje de velocidad y el eslalom. El jugador (o jugadores) debe dominar todos los deportes para ganar la medalla de oro y subirse al podio con el himno nacional de fondo.

Qué esperar: Juzgando por *International Track & Field*, el machaque constante de los botones y la frenética competición para cuatro están a la orden del día. Sin embargo, Konami afirma que algunas pruebas requieren más precisión y habilidad que velocidad, lo que añade algo más de profundidad al asunto. También contribuye el hecho de que sea compatible con controles analógicos. Respecto a los gráficos, *Nagano* ha utilizado unas técnicas de captura de movimiento muy mejoradas y, a tenor de las primeras incursiones, es razonablemente realista (ver PrePlay, pág. 18).

En resumen: Konami ya desarrollaba este tipo de simuladores multi-evento cuando tú gateabas, así que cuesta imaginar que puedan pifiarla a estas alturas. Aunque sus gráficos, algo escasos, no sean muy inspirados, la afinada jugabilidad y la emocionante opción de cuatro jugadores atraerán sin duda a miles de fans del deporte.





DEATHTRAP DUNGEON

Editor: Proein

Fabricante: Eidos

Género: Acción/aventura

La trama: La ciudad de Fang lleva años amenazada por Melkor, un maléfico dragón rojo que vuela por ahí escupiendo fuego a transeúntes inocentes y oprimiendo a la población a su antojo. Ahora ha obligado a sus siervos a construirle un laberinto en una ladera sobre Fang; un laberinto repleto de trampas mortales y criaturas malvadas. Desesperado, el ex soberano de Fang, el barón Sukumvit, ofrece una recompensa a algún guerrero lo bastante temerario como para adentrarse en las traicioneras cavernas y matar al dragón. Puedes escoger entre dos de estos guerreros antes de deambular por las infernales profundidades de la madriguera del dragón, espada en ristre...

Qué esperar: Monstruos horribles, hechizos y un cortar y rebanar sin fin. Además, como sugiere el título, las 12 mazmorras de maravilloso diseño y en 3-D real están por lo visto repletas de fosos de pinchos, dardos venenosos y pasadizos secretos, así que no creas que todo reside en dar su ración de espada a unos cuantos horcos.

En resumen: Ian Livingstone tuvo un papel destacado en esta conversión de su propio libro súper ventas al estilo «elige tu aventura», así que rezuma una auténtica atmósfera de «espada y brujería». Dada la popularidad de los arcade de aventura en 3-D y de los juegos de rol, *DD* puede captar bastantes fans.



VS

Editor: Proein

Fabricante: Polygon Magic

Género: *Beat 'em up*

En resumen: Un *beat 'em up* situado en Los Ángeles, donde el jugador elige entre cuatro bandas —del campus, barrio, calle o playa— y pulveriza a los miembros de grupos rivales. Por lo visto, el juego tiene mucho a su favor, con unos gráficos rápidos y detallados, unos personajes interesantes y con un amplio abanico de movimientos. Sin embargo, Polygon Magic carece del pedigrí y experiencia de, por ejemplo, Capcom, por lo que podría equivocarse en los fundamentos de este complejo género. O sea, que puede pasar de todo.



BLOODY ROAR

Editor: Virgin

Fabricante: Hudson Soft

Género: *Beat 'em up*

En resumen: Un *beat 'em up* veloz, elegante y divertido que puede poner en peligro la dominación del mercado de la lucha por parte de Namco. Los coloridos personajes pueden transmutarse en bestias cuando acumulan la energía suficiente, accediendo así a un nuevo surtido de movimientos y combos. Aparecen un león, un lobo y un divertido conejito rosa, todos de una animación maravillosa. Ver PrePlay en *PSM*12.



STEEL REIGN

Editor: Sony

Fabricante: Chantemar

Género: Sim. de tanques futurista

En resumen: Súbete a un tanque y lanza una ofensiva contra varios vehículos enemigos en diversas misiones. Jugabilidad rápida, una opción de pantalla partida y una «cámara en el misil» (te permite «conducir» el proyectil hacia su blanco), sobresalen como características clave, pero los juegos de tanques no tienen éxito desde hace años: ¿podrá *Steel Reign* acabar con tan largo exilio de los vehículos blindados? Ver PrePlay en pág. 21.

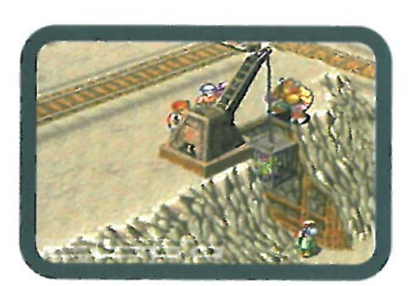
BREATH OF FIRE 3

Editor: Ocean/Infogrames

Fabricante: Capcom

Género: Juego de rol

En resumen: La muy popular serie de rol de SNES llega al fin a PlayStation. El título («Aliento de fuego») sugiere un atracón de guindillas. Pero no. Es casi seguro que tendrá éxito en Japón, pero en otras partes la serie rival *Final Fantasy* seguirá cautivando a los jugadores con su gloriosa séptima entrega.



SNOW RACER

Editor: Ocean/Infogrames

Fabricante: Power and Magic

Género: Deportes de invierno

En resumen: Prometedor intento de ofrecer las emociones del *snowboard* y el descenso en el mismo saco. Los gráficos son desde luego impresionantes, y tiene un logrado realismo, pero tendrá que librar una dura batalla con *Nagano Winter Olympics*. *Snow Racer*, sin embargo, alardea de «equipo aprobado oficialmente». Extrae la conclusión que quieras.

SPICE WORLD

Editor: Sony

Fabricante: Sony

Género: Pop interactivo

En resumen: Material de entrevistas, algunas actividades relacionadas con las Spice e imágenes documentales se dan cita en esta escandalosa «máquina de dinero fácil». ¿O deberíamos decir «divertida experiencia interactiva»? Depende de cuánto te gusten esas cinco damiselas. Con las decepcionantes ventas del segundo álbum y los rumores de separación, puede que este título haya perdido el tren de las Spice. Nada, nada, debería haber sido un *beat 'em up*.







FEBRERO EN BREVE

NBA PRO '98

Editor: Konami

Fabricante: Konami

Sin lugar a dudas, una firme simulación de la experiencia del baloncesto, pero quizá no aguante la comparación con la serie *Total NBA*.

MARZO-ABRIL 03-04/98

MARZO-ABRIL EN BREVE

ALUNDRA
Editor: Psygnosis
Fabricante: Sony Japón

Otra licencia japonesa de juego de rol. Pero prometedora. Ver PrePlay en pág. 20.

NEWMAN HAAS RACING
Editor: Psygnosis
Fabricante: Studio 33

Simulador de las carreras de Indy con 16 coches, 15 circuitos licenciados y gráficos en alta resolución.

DEPTH
Editor: Sony
Fabricante: Sony Japón

Extraño título del equipo interno de Sony Japón. Controla un delfín en su búsqueda de notas musicales para hacer una melodía de baile. «Tierra llamando a Sony, responda Sony.»

ARMOURED CORE
Editor: Sony
Fabricante: From Software

Divertido título de guerra de robots, como la recreativa *Virtual-On*, pero con misiones. Montones de armas, *power-ups* y extras animan el juego.

WRECKIN' CREW

Editor: Proein

Fabricante: QuickDraw

Género: Juego de carreras

En resumen: «*Mario Karts* para PlayStation». Así es como QuickDraw quiere que veas este colorido y juguetón juego de carreras. Elige entre un chiflado surtido de bólidos y coches clásicos y ponte a correr por cuatro complejos mundos, haciéndote con *power-ups* y armas y buscando zonas de *bonus* ocultas. Podría resultar la respuesta ideal al excelente y similar *Sonic R* de Sega. Ver PlayTest en pág. 82.

THEME HOSPITAL

Editor: Electronic Arts

Fabricante: Bullfrog

Género: Estrategia médica

En resumen: Los juegos de estrategia de gestión para PC no suelen ser de buen convertir en las consolas, pero este humorístico título bien podría ser la excepción. El objetivo es construir y dirigir con éxito un hospital, contratar doctores y curar pacientes mientras intentas sabotear los esfuerzos de establecimientos rivales de tu zona. No apasionará a los fans de *Tekken*, pero aquellos que busquen un desafío a largo plazo no deberían dejarlo pasar. Ver Primer Contacto en pág. 16 de este número.

STREET FIGHTER COLLECTOR'S EDITION

Editor: Virgin

Fabricante: Capcom

Género: Beat 'em up

En resumen: Una colección de los mejores momentos de mamporros de Capcom, incluyendo *Super Street Fighter 2*, *Super Street Fighter 2 Turbo* y *Street Fighter Alpha 2 Gold*, que incluye nuevos movimientos y animaciones. Quizá a los fans de *Street Fighter* les hubiera gustado más una lista más exhaustiva (o incluso una serie al estilo *Namco Museum*), pero sin duda a este montón de clásicos le irá la mar de bien.



LUCKY LUKE

Editor: Ocean/Infogrames

Fabricante: Infogrames

Género: Aventura de plataformas



En resumen: Interesante y festiva mezcla de plataformas y *beat 'em up*, con unos cuantos puzzles por resolver como complemento. Lucky Luke es un personaje de cómic de gran popularidad en Francia, Alemania y España, con lo cual las ventas por estos lares de Europa se verán bastante animadas. Otra cosa es lo que haga en ámbitos anglosajones, donde ni tienen ni idea de quién es...

POINT BLANK

Editor: Sony

Fabricante: Namco

Género: Juego de disparos

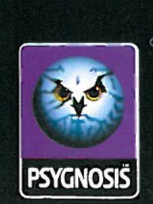
En resumen: Otro juego para G-Con, esta vez haciendo hincapié en la diversión, como en *Gun Bullet*, más que en la destrucción en masa, caso de *Time Crisis*. También hace gala de un modo de rol «loco y salvaje», a fin de insuflar algo de vida a un género muy, muy simple. Posiblemente valdrá la pena comprarlo si ya tienes una G-Con. Después de todo, ¿qué vas a hacer con ella, si no?





- MÁS COLORES Y MAS TEXTURAS DE LOS JUGADORES
- DOS MODALIDADES DE JUEGO: SIMULACIÓN O ARCADE
- JUEGA CON LOS MEJORES EQUIPOS DE LAS LIGAS DE INGLATERRA, FRANCIA, ALEMANIA, ITALIA Y ESPAÑA
- 8 ESTADIOS PARA ELEGIR

COMENTARIOS REALIZADOS POR JOSE ÁNGEL DE LA CASA









MARZO-ABRIL 04/98

MARZO-ABRIL EN BREVE

XMEN: CHILDREN OF THE ATOM
Editor: New Software Center
Fabricante: Capcom

Postergada conversión a PlayStation del fabuloso *beat 'em up* para Saturn.

RIVEN
Editor: New Software Center
Fabricante: Kalisto

Secuela de lujosos gráficos de *Myst*, título de aventuras de enorme éxito.

KULA QUEST
Editor: Sony
Fabricante: Sony

Extraño juego de puzzles en 3-D, en el que el jugador debe controlar una bola por diversas y traicioneras plataformas. Diferente, ¿eh?

ROAD RASH 3D

Editor: Electronic Arts

Fabricante: Interno

Género: Juego de combate en carrera

En resumen: Más luchas en moto, pero ahora con un motor de juego 3-D y motos y pilotos poligonales. Hay unas 20 motos para elegir, cuatro pandillas distintas que zurrar y toda una serie de realistas entornos interconectados por los que ir zumbado.



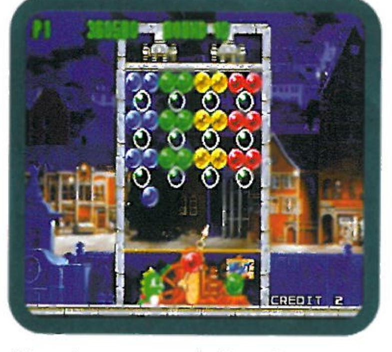
MASTERS OF TERAS KASI

Editor: Virgin

Fabricante: LucasArts

Género: *Beat 'em up*

En resumen: El equipo responsable de *Dark Forces* toma un grupo de personajes de *Star Wars* y los deja caer en el desconocido ambiente del *beat 'em up*. Aquí, los Skywalker, Solo, Boba Fett, Darth Vader y cía. luchan con pistolas, sables de luz y el arte marcial Jedi del título. Los fondos incluyen muchos de los legendarios escenarios de la saga, desde Cloud City, la Estrella de la Muerte y el bosque de la luna de Endor a varias bases rebeldes y del Imperio. A



30 cuadros por segundo, la acción parece algo lenta comparada con *Tekken*, pero el detalle gráfico es de lujo. Conseguirá que grites a la pantalla «¡Tú no eres mi padre!» en menos que canta un gallo.

BUST-A-MOVE 3

Editor: New Software Center

Fabricante: Taito

Género: Puzzle

En resumen: Algo innecesario, quizá, ya que *Bust-A-Move 2* es todavía uno de los mejores juegos para dos de PlayStation. Se han agregado más opciones para un solo jugador, para esas ocasiones en las que no hay nadie más contra quien jugar.

NINJA

Editor: Proein

Fabricante: Capcom

Género: Aventura arcade

En resumen: Combina el combate en *scroll* del clásico arcade *Double Dragon* con la exploración y los puzzles de *Last Ninja*, legendario título de 8 bits de System 3. Además, Core afirma que el motor 3-D es revolucionario y que el sistema de combate progresivo es lo nunca visto. ¿Podría *Ninja* desbancar a *Tomb Raider* como el título de más éxito de la compañía? No lo creemos, a menos que Eidos dé al ninja en cuestión un busto de 100 cm y unos pantaloncitos ajustados...



ALIEN RESURRECTION

Editor: Electronic Arts

Fabricante: Argonaut

Género: *Shoot 'em up* en 3ª persona

En resumen: Bueno, con el film ya estrenado la opinión está dividida, pero los fans de *Alien*, como mínimo, todavía esperan el juego con algo de ilusión. Fox Interactive, por supuesto, no suelta prenda sobre esta conversión de enorme potencial, pero promete algo parecido a *Die Hard Trilogy* en tercera persona. Quizá Argonaut intenta algo semejante a la primera parte del *best-seller* de Probe, donde Bruce pulula por el rascacielos matando terroristas. En cualquier caso, considerando el éxito de *Croc*, el título de plataformas de Argonaut, *AR* podría ser un título clave de 1998. Y siempre nos queda *Aliens Vs Predator* para más entrado el año.

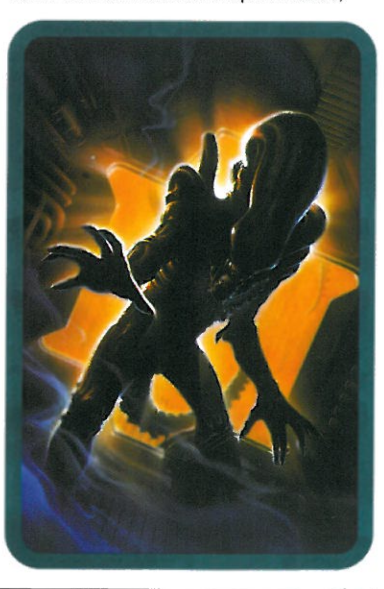
VIPER

Editor: Ocean/Infogrames

Fabricante: X-Ample Architecture

Género: *Shoot 'em up* de vuelo

En resumen: *Viper* ya lleva languideciendo en fase de desarrollo un par de años,





pero X-Ample confía en tener entre manos un fabuloso juego aéreo de disparo. Parecido a *Star Fox*, la acción es en 3-D, pero «sobre raíles», de modo que controlas el punto de mira en pantalla mientras tu nave espacial hace más o menos lo que le apetece. Los fondos son impresionantes (como cabe esperar de los programadores de *Tunnel B1*) y el motor 3-D es, por lo que parece, de lo más moderno. *Viper* puede ser un éxito si captura algo de la atmósfera y jugabilidad del mencionado clásico de Nintendo.

LUNATIK

Editor: Proein

Fabricante: Pure Entertainment

Género: *Shoot 'em up* de vuelo

En resumen: Empezó como un *shoot 'em up* futurista con perspectiva cenital, pero ahora parece haber adoptado una vista de cámara más baja. Lo que sigue igual, sin embargo, es la atmosférica belleza de los paisajes urbanos, los rascacielos y los extraños parajes alienígenas que conforman el decorado, así como las hiperinteligentes naves enemigas que vuelan y te disparan sin parar. Si la ciencia-ficción mantiene en 1998 la popularidad de 1997, éste podría ser otro mega éxito para Eidos.







AERONAUTS

Editor: Ocean/Infogrames

Fabricante: Red Lemon

Género: Juego de carreras aéreas

En resumen: Un interesante intento de combinar las habilidades de vuelo de *Pilot Wings* y la acción de las carreras de *Mario Karts*. En esencia controlas un prisionero de una cárcel futurista que debe competir en una serie de carreras en ala delta para obtener la libertad.



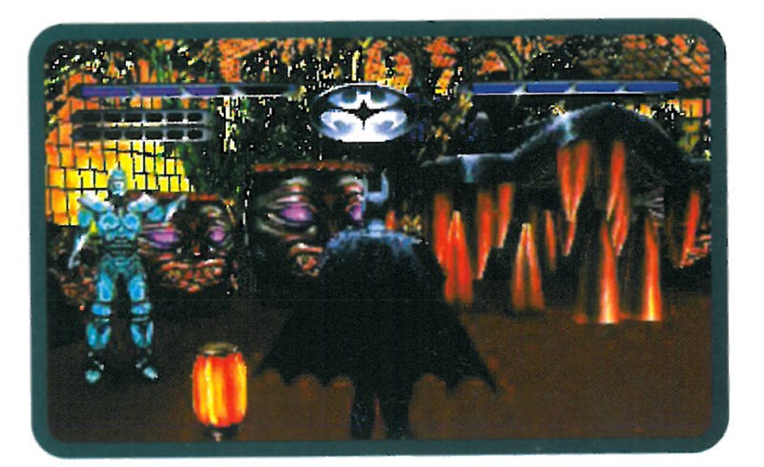
RASCAL

Editor: Psygnosis/Sony

Fabricante: Travellers Tales

Género: Plataformas 3-D

En resumen: Éste es el último intento de replicar la jugabilidad de *Mario 64* en la consola gris, y, diablos, quizá funcione. Sesenta cuadros por segundo, 18 niveles singulares, personajes diseñados por el taller de Jim Henson, bellos gráficos y efectos de luz. Todo cohesionado por el equipo responsable de *Sonic R*, de Sega. ¿Qué podría salir mal?



BATMAN AND ROBIN

Editor: New Software Center

Fabricante: Probe

Género: Aventura de acción en 3-D

En resumen: Elige entre Batman, Robin o Batgirl y adéntrate en una réplica en 3-D de Gotham en busca de acción contra el crimen. Promete multitud de «bat-armas», puzzles, movimientos de *beat 'em up* e incluso partes de conducción; incluso verás a Mr. Freeze y Poison Ivy, personajes de la última entrega en el cine. Probe detenta un buen historial en adaptaciones de películas (*Alien Trilogy* y *Die Hard Trilogy* son los anteriores productos en este apartado), así que no se tratará sólo de explotar el título del film.

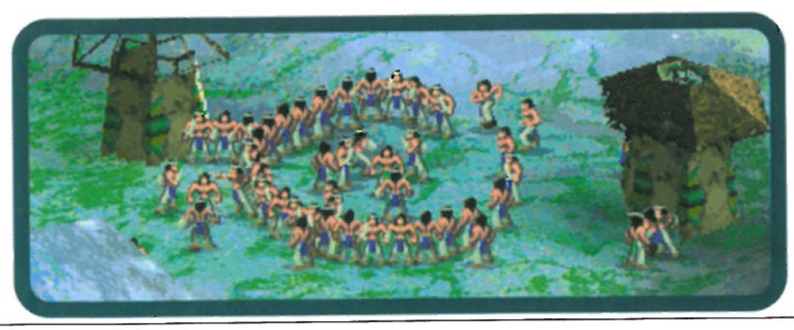
POPULOUS THE 3RD COMING

Editor: Electronic Arts

Fabricante: Bullfrog

Género: Juego de Dios

En resumen: Para la tercera entrega de esta clásica serie de estrategia, Bullfrog ha situado un mundo esférico y rotatorio en 3-D real donde antes sólo había una árida vista isométrica. Los creadores también prometen importantes cambios en la jugabilidad, incluyendo una relación más estrecha entre tú (Dios) y tus pequeños secuaces. Reconfortante, ¿eh?



MARZO-ABRIL



MEN IN BLACK

Editor: Arcadia

Fabricante: Design League

Prometedora aventura arcade en 3-D basada en el conocido film, que, para desgracia de Gremlin, habrá salido en vídeo y caído en el olvido para cuando aparezca el juego.

CONSTRUCTOR

Editor: New Software Center

Fabricante: System 3

Crea una comunidad suburbial contra viento y marea en este simulador de construcción en tiempo real.

POY POY

Editor: Konami

Fabricante: Konami

Juego de batalla graciosillo para cuatro donde os lanzáis rocas y bombas unos a otros y recogéis *power-ups*. *Bomberman* se cruza con *Twisted Metal* y con la opción de combate en la arena de *Mario Karts 64*. Se tendrá que ajustar mucho la jugabilidad para que sea más que una diversión a corto plazo.

EL MAYOR BOMBO DEL AÑO

Hace un año predijimos que *Tomb Raider 2* sería el juego con más bombo publicitario de 1997, y, como era de esperar, acertamos. En los meses previos a noviembre era imposible acercarse a un quiosco sin que te hicieran tragar a la fuerza un millón de portadas con Lara Croft, además de los rumores sobre una peli, una serie de dibujos animados e incluso un disco, por amor de Dios.
Este año, sin la silueta de una tercera entrega en lontananza, las dudas no se han despejado mucho.

La inversión segura, sin embargo, es *Resident Evil 2*, de Capcom, la secuela del brillante festival gore de *zombies* del 96. Aunque habrá montones de aventuras en 3-D similares, sólo *Resident Evil 2* tiene el pedigrí y una base de fans obsesionados que le aseguren un lugar en la juegoteca de cualquier consolero que se precie. Además, puesto que es Virgin quien edita el título en Europa, ten por seguro que habrá multitud de anuncios pregonando su presencia a los cuatro vientos. Apenas podemos esperar.

Pero hay un par de contendientes desconocidos: *Metal Gear*, de Konami, se ha ganado su buena publicidad y muchos lo entronan ya como el mejor juego para PlayStation jamás creado. Sony, por su parte, va a desplegar todos sus recursos con su colosal juego de carreras *Gran Turismo*, mientras grandes licencias de películas y televisión como *Alien Resurrection*, *Men in Black* y *Expediente X* atraerán sin duda la atención del respetable.
Si la merecerán o no, ya es otro cantar...



MAY-JUN-JUL EN BREVE

SILVER
Editor: Ocean
Fabricante: Ocean

Juego de rol salido de los propios cuarteles de Ocean. Rara vez abordan los equipos británicos este difícil género, y con títulos por ahí como *Final Fantasy VII* y *Vandal-Hearts* no es de extrañar.

FORSAKEN
Editor: New Software Center
Fabricante: Probe

En esencia, un *Quake* post-apocalíptico en el que conduces una «pionecicleta» (sea lo que sea) y matas a la gente con 25 armas distintas. Por lo visto, los entornos interactivos serán muy atractivos, y la cámara-misil que te permite dar un paseo en el proyectil mientras se dirige a tu rival es una idea ingeniosa. Pero en el mercado del *shoot 'em up* no hay piedad, así que tendrá que ser endiabladamente bueno para llamar la atención.

WORLD CUP '98
Editor: Electronic Arts
Fabricante: EA Sports

El juego oficial de la fase final del Mundial. ¿Será mejor que la última entrega de *FIFA*?

MAY-JUN-JUL

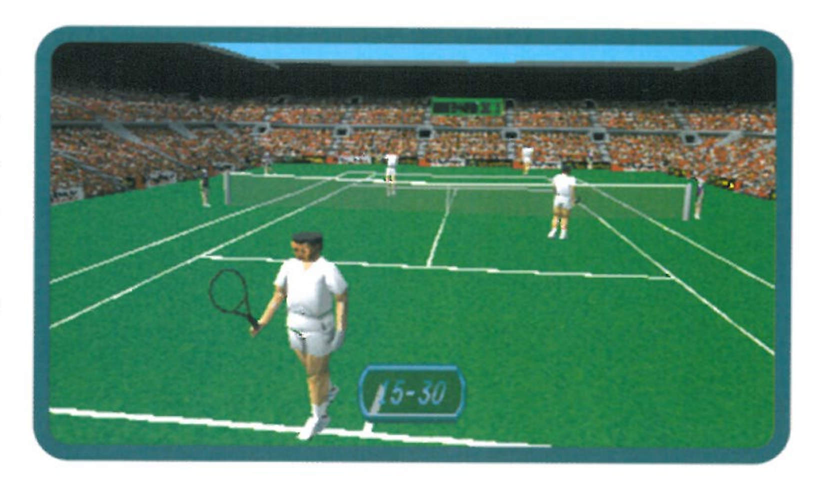
ACTUA TENNIS

Editor: Arcadia

Fabricante: Gremlin

Género: Simulador de tenis

En resumen: Este último título de la serie deportiva de Gremlin presenta todos los rasgos del sello Actua, incluidas la captura de movimientos de jugadores profesionales y pistas en 3-D real. También es el primer título que pone en práctica un nuevo motor de deportes en 3-D. De momento el tenis tiene escasa representación en PlayStation, así que *Actua Tennis* podría acabar dominando por completo el mercado pre-Wimbledon.





SENTINEL RETURNS

Editor: Psygnosis/Sony

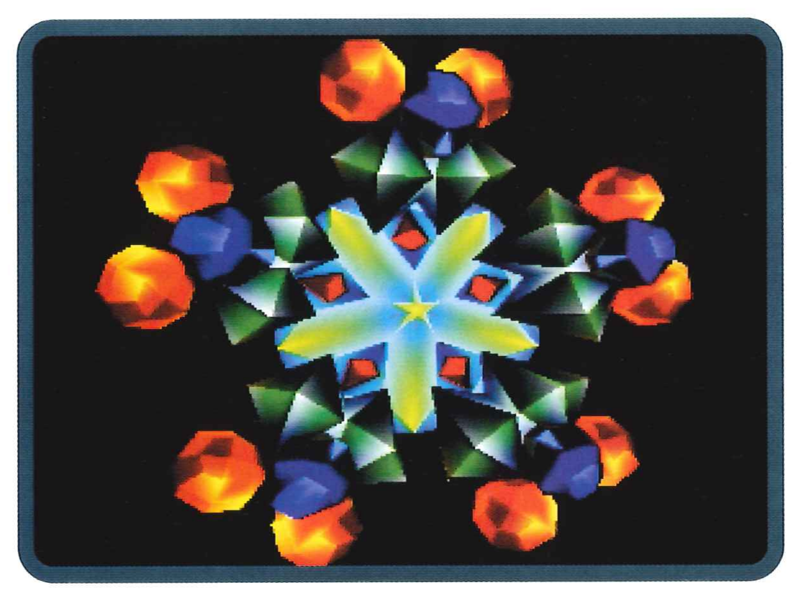
Fabricante: No Name Games

Género: Puzzle 3-D

En resumen: *Remake* del legendario título de 8 bits en el que reclamabas porciones de tierra de un Centinela que todo lo veía, consumiendo energía de árboles y piedras y subiendo y avanzando hacia el ser omnis-



MAY-JUN-JUL



ciente. Quizá a Psygnosis le cueste describir las bondades de este juego a los mocosos de hoy adictos a los 40 principales, criados a base de *beat 'em up* inmediatos y resultones remedos de Lara Croft. Pero, si lo consigue, *Sentinel Returns* puede ser un ganador. Ver Primer Contacto en pág. 14.

BABY UNIVERSE

Editor: Sony

Fabricante: Sony Japón

Género: Show de luces

En resumen: Hipnótico simulador de caleidoscopio que reacciona rítmicamente ante cualquier CD audio que insertes en la unidad de disco de tu PlayStation. El «jugador» puede manipular las formas, pautas y colores producidos por el programa para crear estrafalarios efectos personalizados. Es una especie de *PaRappa, el rocker progresivo de los experimentales setenta*. Alucina y espera que te ataque el mareo puro. Bicho raro.



GRAN TURISMO

Editor: Sony

Fabricante: Sony

Género: Juego de carreras

En resumen: Inspirados, quizá, por títulos como *V-Rally* y *Rage Racer*, los creadores de *Motor Team GP* se han puesto serios y han producido un elegante juego de carreras urbano de proporciones épicas. Elige entre la mareante cifra de 87 coches de fábrica, incluyendo Aston Martins, Mazdas y Chevrolets, consigue los fondos para personalizarlos y corre por docenas de circuitos en una enorme variedad de modos de juego. Con un realismo gráfico a la par de su profunda jugabilidad, *GT* será algo grande.

TOTAL NBA '98

Editor: Sony

Fabricante: Sony

Género: Sim. de baloncesto

En resumen: Está claro que aportará muchas mejoras gráficas a la excelente serie *Total NBA* y actualizará las estadísticas de jugadores y equipos. Esperemos, sin embargo, que los creadores no pierdan de vista el factor vital de la jugabilidad: por alguna razón, *Total NBA '97* no era tan divertido como el original, a pesar de sus evidentes avances gráficos. ¿Habrá más suerte esta vez?

V-RALLY '98

Editor: Ocean/Infogrames

Fabricante: Infogrames

Género: Juego de carreras

En resumen: El *V-Rally* original, con sus soberbios gráficos y una plétora de coches y circuitos, ha resultado ser uno de los juegos de carreras más populares en el apartado de «simulaciones realistas», así que la secuela tiene el éxito prácticamente asegurado. Es probable que presente gráficos retocados y unas cuantas pistas nuevas, pero también se está considerando poner a disposición del jugador un generador de circuitos para que pueda crear sus propias curvas. Buena idea.

JOE BLOW

Editor: Proein

Fabricante: Abstract Entertainment

Género: Plataformas

En resumen: Aventura de plataformas en 3-D real con un travieso mono como héroe. La Reina de los Sueños ha sido secuestrada por el Rey Pesadilla y debes viajar por seis mundos distintos y 60 niveles para rescatarla. Aunque este género se ha repetido últimamente hasta la saciedad, *Joe Blow* alardea de una interacción realista con un entorno de divertidos detalles, y posee algunas interesantes ideas en su jugabilidad. Además lo han creado ex miembros de Sensible Software, así que promete mucho, si tenemos en cuenta su dominio del arte de la jugabilidad. Podría constituirse en serio rival para *Croc 2*. Sea como fuere, un juego en el que hay un malo llamado «Cirilo, el Cactus Cubano» (o algo así) merece toda nuestra atención.



MAY-JUN-JUL EN BREVE

RESIDENT EVIL 2

Editor: Virgin

Fabricante: Virgin

Ambientado algunos años después del original, ahora los *zombies* han llegado al centro de la ciudad y se han papeado a los polis. Pronto os diremos más.

AGO-SEPT-OCT 09-10/98

RESPECT INC

Editor: Psygnosis/Sony

Fabricante: Pure Entertainment

Género: Aventura arcade

En resumen: Mientras el resto de la industria se inspira en *La guerra de las galaxias* y *Blade Runner*, en Pure se han dedicado a ver viejas películas de gángsters. De ahí que en *Respect Inc* seas un chico listo que debe moverse en una ciudad de los años veinte en 3-D real, intimidando a matones para que se unan a la banda y llevando a cabo algún que otro crimen. La originalidad del juego le granjeará simpatías en la prensa especializada, pero costará más convencer a un público loco por la ciencia-ficción.



TEKKEN 3

Editor: Sony

Fabricante: Namco

Género: *Beat 'em up*

En resumen: Ambientado casi 20 años después de *Tekken 2*, el tercer título de la ilustre trilogía de *beat 'em up* ofrece varios personajes nuevos, como Jin Kazama, hijo adolescente de Jun, el rico brasileño Eddy Gordo y la obligada colegiala experta en *kung fu*, Ling Xiaoyu. También encontraremos a alguno de nuestros viejos favoritos, como King y Paul, quien, para aparentar su supuesta edad, lleva una mugrienta barba de tres días. Ten por seguro que habrá multitud de movimientos y estilos de combate nuevos, y además los gráficos se han modernizado. Este título será, por supuesto, una bomba.

METAL GEAR SOLID

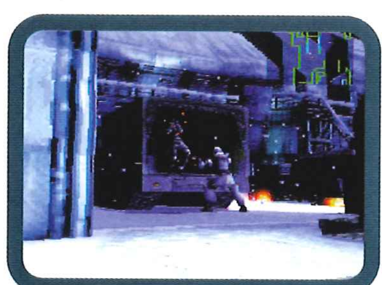
Editor: Konami

Fabricante: Konami

Género: Estrategia de acción

La trama: Estás en el siglo XXI y diriges a Solid Snake, ex miembro de una unidad militar de élite conocida como Foxhound. Por desgracia, dicha unidad militar se ha ausentado sin permiso y ha incrementado sus fuerzas en un almacén de Alaska, armado con todo un arsenal de armas nucleares. Cuando el grupo amenaza al gobierno de los Estados Unidos, se envía a Snake a que se infiltre en la base, neutralice la amenaza y salve a la Tierra de otra banda de locos terrorista armados.

Qué esperar: Una variada jugabilidad que te obligará a depender tanto del sigilo como de la precisión en el tiro. Si deambulas distraído y pasas ante reflectores y cámaras atraerás la atención de todo el ejército enemigo, así que la astucia es primordial. Prepárate también para un montón de puzzles, un surtido de armas realistas y mucho campo libre para tus estrategias de ataque. Ah, y los gráficos son atmosféricos y de un detalle concienzudo.





En resumen: La producción de Konami para PlayStation es cada vez más consistente, y *Metal Gear Solid* podría ser el mejor título de la compañía. Si bien pertenece a un género totalmente distinto al que estamos acostumbrados con Konami, podría causar tanto revuelo en Japón como *Final Fantasy VII*. No puede haber más expectación en torno a él.



OMICRON

Editor: Proein

Fabricante: Quantic Dream

Género: Aventura arcade de ciencia-ficción

En resumen: El planeta Phaenon está amenazado por un demonio llamado Astaroth y las hordas de sus malvados secuaces, y tú, como miembro de «los Vigilantes», debes averiguar cómo detenerlo. Bajo esta trillada trama acecha lo que podría ser un juego súper innovador. La ciudad donde la acción tiene lugar está llena de gente con la que comunicarse y de vehículos flotantes a lo *Blade Runner* que puedes birlar y conducir. Además, Quantic promete una buena mezcla de puzzles de aventura y combate arcade. Este elegante título francés es como un atleta desconocido aún, uno de ésos que podría llegar el primero a la meta sin sudar o bien tropezar al primer paso.

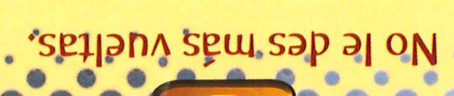
WARZONE 2100

Editor: Proein

Fabricante: Pumpkin Studios

Género: Estrategia militar

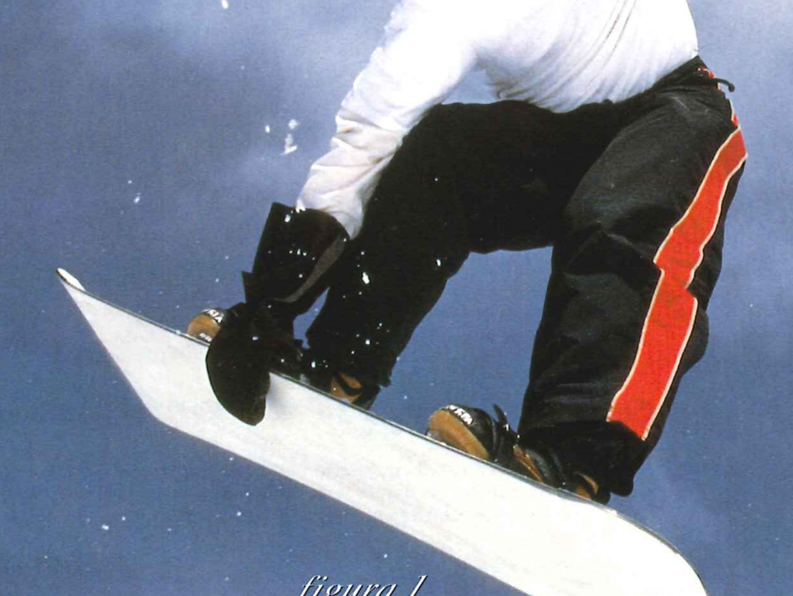
En resumen: Un juego de estrategia militar a lo *Command & Conquer* en 3-D real. Los creadores afirman que presenta la IA más avanzada jamás vista en un juego, pero, claro, todos los creadores lo afirman hoy en día. Le harán falta unos gráficos sutiles, toneladas de jugabilidad y un rival computerizado decente para destacar entre la marea de títulos similares.


Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation™
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

















No le des más vueltas.

Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

¡QUE ES PARA HOY!

Fabricar un juego es como avanzar por una grasienta cuerda floja con pieles de plátano por zapatos: en cualquier momento, cualquier cosa puede irse al traste. O bien el motor 3-D se ha quedado anticuado de pronto, o los artistas abandonan tres meses antes de la fecha límite, o los encargados de probar la jugabilidad hallan un enorme defecto que se carga el juego y borra la tarjeta de memoria, o Sony decide que después de todo no necesita un simulador de bolos en 3-D real. Puede pasar de todo. He aquí algunas víctimas del sino del videojuego que se prevé lleguen al público este año...

1 Deathtrap Dungeon
Cuando Domark (ahora Eidos Interactive) empezó a trabajar en este título, la consola gris ni siquiera formaba parte de la vida de los europeos, el Pentium estaba aún en pañales y sólo había campos, campos hasta donde abarcaba la vista. Y cuando la compañía se puso a trabajar en la versión para PlayStation, creyeron que debían detener la de PC para aparecer con un lanzamiento simultáneo, haciendo de *Deathtrap Dungeon* el juego más demorado de la historia.

2 Xmen: Children Of The Atom
La versión para Saturn de este fantástico *beat 'em up* de Capcom apareció hace un año, y se esperaba una conversión para PlayStation poco después. Sin embargo, varias refriegas legales han logrado que el juego languidezca en su condición de «no aparecido aún» durante muchos meses. Al final, Acclaim pidió a Probe que emprendiese la conversión. Lo que, al parecer, ha hecho muy bien.

3 Actua Tennis
Según Gremlin, no había problema alguno al que achacar el retraso de *Actua Tennis*: la compañía simplemente se dio cuenta de que los juegos de tenis en invierno no parecen apetecer a nadie. Ahora se prevé que el título esté listo para Wimbledon.

NOV-DEC 12/98

CROC 2

Editor: Electronic Arts

Fabricante: Argonaut

Género: Plataformas

En resumen: En vista del enorme éxito del primer título, una secuela era poco menos que inevitable. Puedes esperar nuevos malos, nuevos niveles y algunos extras más. Pero podría tenerlo más difícil que su predecesor, a juzgar por la calidad de los competidores este año.



ALIENS VS PREDATOR

Editor: Electronic Arts

Fabricante: Rebellion

Género: *Shoot 'em up* en 1ª persona

En resumen: Ha pasado por varios cambios en la jugabilidad desde que empezó su desarrollo. La última vez era un clon de *Doom* que te permitía controlar a los *aliens* o a los depredadores, o bien a un marine colonial que de algún modo se metía en el ajo.

¿NO QUERÍAS ARROZ?

Con tanto dinero invertido en la industria del videojuego hoy en día, las secuelas de títulos de éxito son cosa natural. Al fin y al cabo, es mucho más barato y menos arriesgado lanzar la continuación de un juego súper ventas que intentar algo nuevo y original. Con eso bien presente, he aquí algunos «número dos» en camino:



1 Resident Evil 2
Más juerga con no-muertos, esta vez ambientada en una comisaría invadida por horribles monstruos caníbales y sus alrededores. Los escenarios son más grandes, los *zombies* más peligrosos y la trama más compleja. Quien lo juegue no volverá a dormir.

2 ISS Pro 2
Muchos creen que *ISS Pro* es el mejor juego de fútbol para PlayStation, así que *ISS Pro 2* es un título esperado como agua de mayo. Pero Konami ha decidido lanzarlo en Europa en junio, de modo que se perderá el Mundial por algunos meses. ¡Ay!

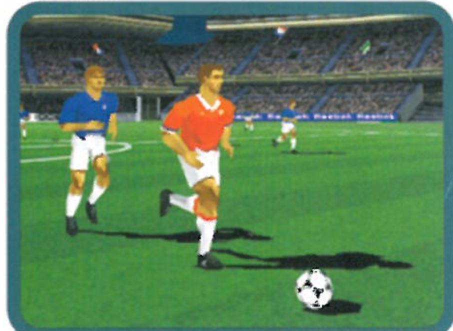


3 Cool Boarders 2
Como el primero, pero con todos los factores de jugabilidad vitales que quedaron en la cuneta la primera vez. Modo de dos jugadores, carreras, opciones, lo que se te ocurra, de pronto se han acordado de incluirlo. Pero con *Nagano Winter Olympics* y *Snow Racer* también en la rampa, ¿qué pasará?

4 Croc 2
Fox lo tiene previsto para Navidad, a ver si así se extrae mejor partido al éxito del original. Sin embargo, para entonces habrá otros juegos de plataformas, de modo que el apetito del público por encantadores animalillos saltarines —por muy grande que sea— puede estar más que saciado por entonces.

«FÚTBOL, FÚTBOL... ¡SIEMPRE CON LO MISMO!»

Juegos de fútbol los hay a espuertas, sea el año que sea, pero cuando se acerca el Mundial, la industria tiende a enloquecer con él. Por ello 1998 se jacta de al menos seis títulos de peso, la mayoría de los cuales verán la luz en mayo (sólo un mes antes de que dé inicio el campeonato), y todos ellos con un enfoque internacional. Así que, ¿cuál se llevará el gato al agua? No hay modo de decirlo. 1998 es un año en dos partes. Y acabamos de empezar la primera...



UEFA SOCCER
Editor: Ocean
Fabricante: Power & Magic
Fecha: Mayo

El campo: Jugadores de textura integral, captura de movimientos total y una jugabilidad fluida son sus mayores bazas, pero también la licencia de la UEFA, de lucrativo potencial (y si no, mira la serie *FIFA*).

WORLD LEAGUE SOCCER
Editor: Proein
Fabricante: Silicon Dreams
Fecha: Mayo

El campo: Promete combinar la velocidad arcade con una jugabilidad absorbente. Los jugadores exhiben un aspecto muy realista y se está diseñando un método de control simple, aunque con movimientos innovadores.

VIVA FOOTBALL
Editor: Virgin
Fabricante: Virgin
Fecha: Abril

El campo: Sin licencias, comentarios o estrellas del fútbol, Virgin está decantando el énfasis hacia el sistema de control del juego, al parecer revolucionario. Se dice, en efecto, que *Viva Football* ofrece más grado de control sobre la acción en pantalla que nunca. Claro que quien lo dijo fue la propia compañía, así que deberemos esperar a ver. Ah, y utilizaron a jugadores del equipo inglés Burnley FC para capturar los movimientos.

WORLD CUP '98
Editor: Electronic Arts
Fabricante: EA Sports
Fecha: Mayo

El campo: EA no suelta prenda del último en la larga lista de juegos de fútbol salidos de su sello EA Sports, con sede en Canadá. Aunque la serie *FIFA* empezó a declinar en calidad con la era de los 32 bits, el reciente *FIFA: Rumbo al Mundial '98* fue un retorno al buen hacer, así que podría ser uno de los mejores títulos que chupan del Mundial. Ahora bien, dos juegos sobre la Copa del Mundo en tan pocos meses parece demasiado.

ISS PRO 2
Editor: Konami
Fabricante: Konami
Fecha: Septiembre

El campo: ¿Es posible mejorar lo perfecto? Está claro que Konami cree que sí, porque aquí está la secuela de su excelente juego de fútbol. Puedes esperar nuevas características y una animación remozada. Quizá haya una auténtica selección internacional de títulos de fútbol para mayo, pero es probable que, por *ISS Pro 2*, valga la pena esperar.

¿QUÉ TE TIENE PREPARADO SONY?

Preguntamos a Sony qué juegos iban a pasar al sello Platinum este año, y si podíamos esperar nuevo hardware. Nos lo dijeron, claro...



RIDGE RACER REVOLUTION
El *Ridge Racer* original fue uno de los primeros títulos que apareció en la serie Platinum, y en enero apareció su superior secuela. Un juego de carreras brillante, sí señor.

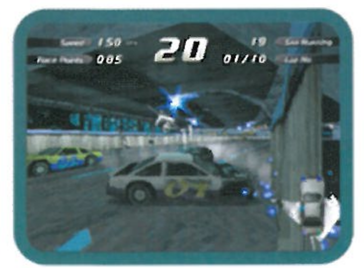


WIPEOUT 2097
Para marzo está previsto el relanzamiento del excelente juego de carreras futuristas de alta velocidad de Psygnosis. Más accesible que su predecesor, a 3.990 pesetas es todo un regalo.



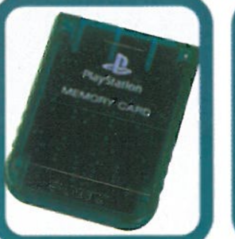


ADIDAS POWER SOCCER
1998 será el año de debut en Platinum de este temprano simulador de fútbol de Sony Francia. Aunque ahora parezca un pelín anticuado, en su momento fue una muy buena oferta.



DESTRUCTION DERBY 2
El divertido juego de carreras de Psygnosis, lleno de golpes y colisiones, volverá a las tiendas este mes. Probablemente, el mejor ejemplo de este limitado subgénero de la conducción.

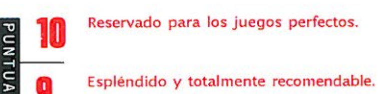






En estos momentos, los elementos de distintos colores son muy populares en el mundillo de las consolas. La N64 ofrece controladores verdes, azules y amarillos, y ahora PlayStation se sube al tren. De ahí este nuevo y elegante surtido de periféricos de colorines. ¿Quién va ahora a querer un controlador gris cuando los hay por ahí blancos y negros (3.500 pesetas cada uno)? ¿Y qué decir de esas tarjetas de memoria transparentes (2.750 pesetas cada una)? Acabará por haberlas a topos.

PUNTUACIÓN



10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS

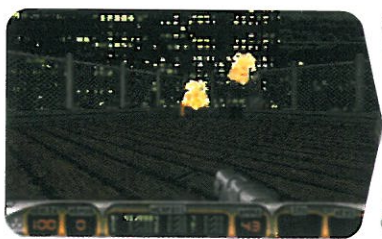


66



76


62






El primer nivel de *Duke Nukem* es seguramente el más famoso. Sin duda, no se anda por las ramas a la hora de presentar los alicientes del juego. A saber: un mon-

Duke Nukem

«¡Maldición! Esos asquerosos extraterrestres me las pagarán por haberme estropeado el viaje.» Bueno, por lo menos el principio ya indica por dónde van los tiros...

[1] Un poco de sangre y vísceras... [2] Hale, a recargar la escopeta. [3] El bar japonés, un pelín sospechoso. [4] Otra infortunada víctima del despiadado tiroteo de Duke. [5] Puedes acceder a la visión de las cámaras de seguridad distribuidas por todo el nivel. [6] Son unos guarros. Muy típico de *Nukem*. [7] No es el mejor momento para volver a cargar.

7

6

1

5

4

3

2



Polémica? Desde luego, eso es algo que no le resulta extraño a *Duke Nukem*. Al cabo de apenas 10 segundos de juego resulta que te encuentras repantingado en la butaca de un cine porno, viendo cómo hace cabriolas en la pantalla una bailarina del vientre. Después de un par de minutos, ya estás destrozando la puerta de los servicios, para encontrar allí a tus enemigos, ejem, ¿cómo lo diríamos?... en plena faena. Si llegas hasta los oscuros confines del segundo nivel, descubrirás que acabas de irrumpir en una librería para mayores de dieciocho años. *Duke Nukem* es cualquier cosa menos sutil.

Pero claro, qué sutileza se puede esperar de alguien que en sus réplicas más amables suele incluir la palabra «mierda» y que por lo general demuestra su disgusto a golpes. Tampoco se puede esperar mucha sutileza de un individuo que empieza a coser a balazos a todo el mundo sólo porque unos cuantos extraterrestres le dieron por accidente mientras él sobrevolaba una ciudad indeterminada de Estados Unidos. **Quizá valga la pena recordar, pues, que destrozar su nave no es muy buena idea.**



Sin embargo, la violencia gratuita forma parte del encanto de *Nukem*. Y este encanto incluye también miles de muertes sangrientas y unos súper poderes que intentan concentrar la potencia del armamento en un misil enorme, por no mencionar el rifle de casi un metro de longitud.





■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	Aardvark
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3-D

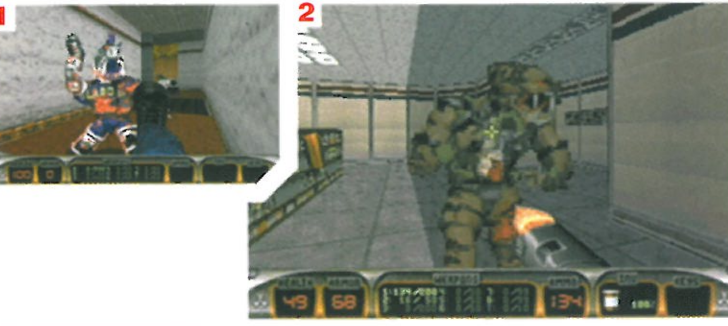








tón de matanzas alienígenas, una cierta cantidad de sangre y una pizca de satisfacción nada infantil. Al principio estás en una azotea, viendo cómo desciende tu



1 2 3 4

[1] Tu pie. El último recurso si te quedas sin armas. [2] Un enemigo asqueroso. Lástima que sólo tengas la pistola para plantarle cara. [3] ¿Qué ha pasado? ¡Te llevas por delante hasta el escenario! [4] Más sangre.

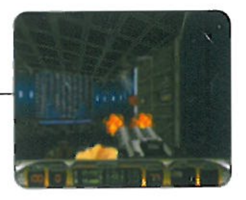




Además de esto, contratas a un montón de prostitutas, ves desnudarse a varias gogós y destruyes cines de mala muerte: todo ello convierte a *Duke* en un juego que no está nada mal. De hecho, es bastante bueno: es buenísimo.

El diseño de los niveles, por ejemplo, es excelente. Cada etapa se desarrolla de forma espectacular y, por lo que parece, cada nivel se funde con el siguiente. No utiliza la configuración típica de *Doom*, sosa, fragmentada y más bien lineal, basada en salas y pasillos, repeticiones y fundidos. Al contrario, *Duke* ofrece una estructura de juego más difícil y que requiere más exploraciones por parte del jugador. Ninguna sala te acerca necesariamente a la salida, sino que te lleva hasta otra cosa que deberás seguir investigando. Por otra parte, el esfuerzo que requiere el juego se ve recompensado. En las zonas apartadas se encuentran recursos muy eficaces, como el Holoduke, donde podrás sacar una copia de ti mismo para despistar a los extraterrestres enemigos, o como las Botas Protectoras, que impedirán que tus pies se deshagan al entrar en contacto con los residuos radioactivos. Con estos trucos podrás disponer de municiones que de otro modo no habrías logrado encontrar.

La estructura de juego está basada en la exploración: cada sala te lleva a otra cosa que requiere seguir investigando



No obstante, a pesar de toda la exploración que se requiere, el juego es bastante sencillo en cuanto a sus objetivos generales. Se trata simplemente de buscar y reunir las llaves de un determinado número de puertas rojas, azules y amarillas para poder entrar en la siguiente sección de cada nivel. A medida que vayas avanzando, las llaves serán más difíciles de encontrar o bien estarán colocadas en algún punto visible pero de difícil acceso.

Si *Duke Nukem* ha triunfado, sin embargo, ha sido porque es un título fabuloso para un jugador. Olvida la configuración multijugador, que es buena pero podría mejorarse (se necesitan dos consolas y un cable de enlace, pero no llega al nivel de jugabilidad del *deathmatch* para PC). Lo mejor de *Duke* reside en que pilles tu pistolón y salgas ahí fuera tú solito.

A diferencia de *Quake*, por ejemplo, cuyos niveles se diseñaron pensando en el modo *deathmatch*, *Duke Nukem* se ha creado pensando en un solo jugador. Por lo

AlienNación

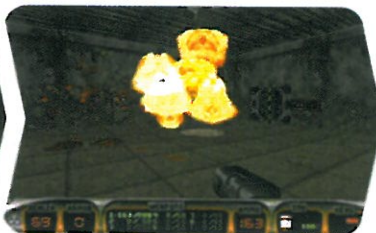


Otra pizca de controversia surge bajo la silueta de estos pobres desgraciados. Estos pseudo-aliens se encuentran en la última de las más infectas categorías extraterrestres, y por lo tanto son incapaces de nada mejor que rogarte de rodillas que los barras de la faz del universo. Cosa que, sin duda, debes hacer. Bueno, al menos pones a prueba tus armas...



Duke Nukem









nave, y entonces de introduces en un cine de mala muerte. Después de eso, conoces a los malvados personajes de la película y...



[1] ¡Cielos, una mosca! Pero este bicho no zumba, machaca. [2] El cañón de hielo hace lo que su nombre indica: congela a la gente. Después de convertirlos en cubitos, puedes destruirlos. Qué bonito. [3] *Tomb Raider*, al estilo *Duke*. Y éste no es el único homenaje. [4, 5] Toneladas de aliens se corresponden con igual cantidad de toneladas de sangre.

tanto, los niveles no consisten en armas escondidas ni en callejones sin salida, sino que se trata de resolver puzzles complicados, derrotar a astutos enemigos y superar niveles interesantes y productivos.

Los niveles de *Duke* no tienen nada que ver con los tópicos que se usan en otros juegos (al estilo de *Doom*): aquí lo que te rodea está muy cuidado. Más adelante hay naves espaciales y un paisaje lunar, pero antes de eso tienes cines, restaurantes, hoteles y bares japoneses. Además, la mayoría de los entornos son interactivos. Puedes conectar los interruptores eléctricos, hacer el gamberro en los urinarios, reventar las máquinas tragaperras y destruir las estatuas. Son dignos de mencionar los últimos siete niveles, que no estaban disponibles en la versión para PC y que además rinden homenaje a juegos y películas anteriores. Por ejemplo, una caverna cubierta de nieve hace referencia a *Tomb Raider*. Son tonterías, pero muy divertidas.

Visualmente, el juego es bastante malo. Hay algunos efectos luminosos muy bonitos —cuando el fogonazo de tu rifle ilumina las zonas oscuras—, pero los niveles y los monstruos tienen un aspecto horrible. Está claro que se trata más bien de un problema de la versión original para PC, pero en la era de *Tomb Raider 2* y del próximo *Resident Evil 2*, los usuarios de PlayStation esperan algo más de su consola.

Hecha esta salvedad, debemos decir que el resto de *Duke* es tan bueno que lo demás poco importa. Combina un motor de juego fantástico con una rápida progresión en la dificultad: así, resulta uno de los *shoot 'em up* para PlayStation que más atención requieren por parte del jugador. No te desanimes porque se haya convertido en un juego de culto. Resulta interesante para cualquier persona (mientras sea mayor de 18 años), y te lo recomendamos encarecidamente.











[1] En la estación espacial, esa especie de androides flotantes se esfuerzan por eliminarte. [2] Para derrotar al gordito éste, cualquier tiro es poco. [3] Por suerte, no ocurre lo mismo con éste. [4] Ni con éste.

Alternativas...

Final Doom	9/10	PSM2
Doom	9/10	
Disruptor	8/10	PSM2
Exhumed	8/10	PSM5
MDK	8/10	PSM13



VEREDICTO

GRÁFICOS	Poco trabajados 6	ACCIÓN	Excelente diseño de niveles 9
SONIDO	Misterioso 7	PRESENTACIÓN	Buena, pero no genial 7
ADICTIVIDAD	Difícil, pero vale la pena 8	ORIGINALIDAD	Muy imaginativo 7

Duke Nukem **es un *shoot 'em up* en primera persona muy violento y ofensivo, pero ofrece un juego individual de calidad. Esencial para tu colección.**



8 sobre 10

[1] Como en el juego original, encontrarás largos y soberbios niveles con los que pelear. ¡Yuupiii! [2] Estar colgado de un palo mientras esquivas goterones eléctricos tampoco es la clase de cosas que le pasan a uno en la vida real. [3, 4, 5] Pobre bicho. Este dragón, uno de los enemigos ocasionales, ha tenido la pésima idea de mascar chicle de guindilla.









Pandemonium 2

Nos estamos quedando sin doses en la redacción de *PSM*, y eso que siempre han dicho que... ¿segundas partes nunca fueron buenas?









[1] La pantalla de selección de niveles, de hecho, no tiene demasiado sentido: al fin y al cabo, no hay opciones adicionales entre los niveles. [2] Un puente. Está claro. Hay que cruzarlo. [3] Algunos de los monstruos parecen salidos de un cuadro de Dalí.

Empezamos a detectar un paradigma. Exactamente un año después de su lanzamiento al mercado, obtenemos una secuela para *Tomb Raider*. Y exactamente un año después de su lanzamiento, obtenemos una secuela para *Pandemonium*. ¿Es un complot, una conjura, una confabulación universal?

Los fans de *Pandemonium* recordarán que es un gran título de plataformas al que otorgamos un merecido 9/10. Tenía la esencia de un juego de plataformas tradicional —como por ejemplo *Sonic* o *Mario*— pero, gracias a una magnífica variedad de ángulos, presumía de la apariencia de un juego más moderno. De hecho, era un juego en 2-D (con opciones que sólo te permitían moverte a izquierda o derecha) camuflado de forma inteligente tras una máscara 3-D. En el fondo estaba bien hecho y —para nuestra sorpresa— vimos que el «engaño» funcionaba. Esta combinación de jugabilidad más que probada y excelentes gráficos llevó a una acción frenética y siempre en aumento.

Debes seleccionar el personaje que mejor se adapta a cada nivel... esto aumenta en gran medida el valor de repetición del juego

La segunda versión es más de lo mismo. Como en el original, son dos los personajes que debes seleccionar al principio de cada uno de los 14 niveles. **Son los mismos de siempre: Nikki, la hechicera que salta muy, muy alto y Fargus, el bufón que no salta tanto, pero que puede atacar a los monstruos.** Esta vez Fargus disfruta de otra característica: Sid, aquella cabeza de muñeco que pululaba en el extremo





■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Crystal Dynamics
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Juego de plataformas



[1] Aunque parezca inofensivo, esa cosa de pinchos que hay ante Nikki es en realidad uno de los monstruos más peligrosos del juego. [2] Este subnivel práctico te permite captar el sentido del siderang. [3] No saltes sobre la bola de plasma cuando le da por echar chispas. Te llevarías un *shock* de cuidado. [4] Un viajecito en ascensor. [5] Hay que ver lo que llegas a hacer para contemplar una bonita panorámica. [6] Más puentes por cruzar. [7] Esta gema te lanza chispas de energía. Sus razones tendrá. [8] Te han *dejao colgao*, ¿eh? [9] El espacio exterior es rarillo.





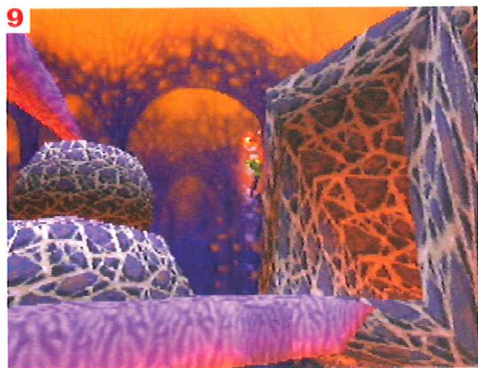












de un palo, es ahora un «siderang», una variante de bumerang que se puede lanzar y que siempre vuelve a manos de su amo. El siderang puede variar de dirección en pleno vuelo (como darle efecto a una pelota en *Actua Soccer*), lo que lo convierte en una herramienta ideal para deshacerse de monstruos y alcanzar *bonus* colocados en posiciones difíciles. La cuestión es seleccionar el personaje más apropiado para cada nivel; Nikki para los que requieren movimiento y rapidez, Fargus para los repletos de monstruos. Este personaje doble es uno de los puntos fuertes del juego, porque no sólo añade un elemento de variedad en los procedimientos, sino que además aumenta en gran medida el valor de repetición del juego. Cada nivel ostenta lugares que sólo uno de los personajes puede alcanzar, por lo que repetir un nivel con un personaje distinto puede proporcionar premios tangibles, como vidas extra o más armas.

Los niveles siguen basándose en las ideas del original. Se trata de recopilar monedas en cada nivel; una vez hayas conseguido 500 ganas una vida extra. También hay *power-ups* que, o bien permiten a Nikki obtener un arma de fuego, o bien lanzan el siderang de Fargus. Hay un montón de plataformas, muchísimos objetos oscilantes que debes esquivar y el monstruo ocasional (cuidado con éstos, porque van provistos

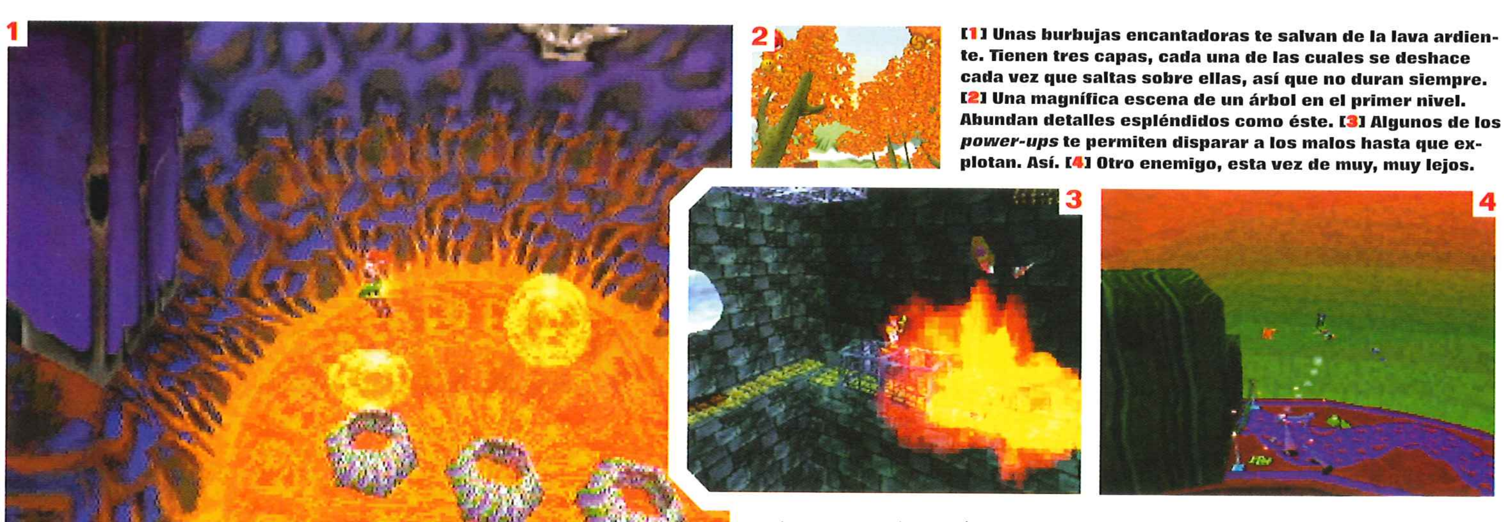
Surfista a salvo



***Pandemonium* tiene un nivel extra que se activa cuando encuentras más del 80% del tesoro de un nivel. El nivel extra consiste en una única pista cuesta abajo en la que hacer surf. Como no tienes opción de moverte a derecha e izquierda, este nivel es todo un reto, porque deberás agacharte, saltar y volar por encima de una serie de obstáculos como los del *pinball* y lograr aún más cantidad del tesoro para cambiarlo por vidas extra.**



Sid presenta la historia de *Pandemonium 2*. El cometa que se dirige hacia nosotros puede significar un desastre si la reina loca se apodera de él antes.



[1] Unas burbujas encantadoras te salvan de la lava ardiente. Tienen tres capas, cada una de las cuales se deshace cada vez que saltas sobre ellas, así que no duran siempre. [2] Una magnífica escena de un árbol en el primer nivel. Abundan detalles espléndidos como éste. [3] Algunos de los *power-ups* te permiten disparar a los malos hasta que explotan. Así. [4] Otro enemigo, esta vez de muy, muy lejos.

No hay «saltos de fe» en este juego... los ángulos de cámara están siempre bien tomados para mostrarte lo que te espera

de inteligencia y pueden dar en el blanco). Los monstruos son bastante variados, desde uno increíblemente cómico y algo inepto, hasta el más siniestro y punzante.

Pero es la forma en la que están construidos los niveles lo que, una vez más, convierte este título en un juego entretenido a pesar de que sea una continuación. *Pandemonium 2* presenta el reto de dificultad adecuado, con lo que la primera vez que juegues podrás completarlo. Es cierto. Requerirá todos tus conocimientos de jugabilidad para dominar los niveles la primera vez, pero es completamente posible. En cierta medida esto se debe a que *Pandemonium* evita las trampas de muchos juegos de plataformas. No hay «saltos de fe» en este juego en que tengas que lanzarte a una situación sin control alguno. Los ángulos de cámara están siempre bien tomados para mostrarte lo que te espera. Los escritores de proverbios chinos aprobarían este juego. Siempre detentas el control y si mueres es porque no has sido lo suficientemente sabio, no porque algún odioso programador te haya sorprendido con una trampa de espinas al final de una larga caída, por ejemplo. De hecho, todo el juego está bien señalizado para lograr que lo pases lo mejor posible.

La primera vez que necesitas utilizar una técnica (como controlar el siderang de Fargus) recibes una clase práctica muy amable en forma de subnivel. Esta perfección en el diseño es aplicable a todo el juego; está claro que se trata de un título de plataformas ideado







[1, 2] Unas breves secuencias continúan la historia después de que Nikki y Fargus hayan llegado a Goon City y se hayan enfrentado a sus mucho peligros. Ahora nos atrincheramos en un cohete que nos enviará directos a las estrellas... [3] ...hasta chocar contra ellas.



Pandemonium 2






Nikki y Fargus se apresuran hacia Goon City, donde esperan poder conseguir un cohete y volar hacia el cometa. Parece que la idea divierte bastante a Fargus.



por gente que los disfruta y que comprende perfectamente cómo deben funcionar.

La ingenuidad implícita en el juego no se acaba en el nivel práctico. ***Pandemonium 2* es, como se puede ver, una fiesta para los ojos.** La riqueza de los colores, junto con las técnicas de los extraordinarios artistas gráficos, hacen de *Pandemonium* una delicia visual. El juego evoca mundos fantásticos al estilo de *Alicia en el País de las Maravillas*, repleto de ambientes tremendos y prodigiosos, de obstáculos y monstruos.

Sin embargo, *Pandemonium 2* no es perfecto. Es demasiado corto —los 14 niveles se pueden acabar en cerca de seis horas— y aunque haya la posibilidad de repetir alguno, como ya hemos dicho, la segunda vez resulta mucho más fácil de superar, así que no representa gran reto, que digamos. No es posible incrementar el nivel de dificultad, lo que significa que los jugadores expertos verán en *Pandemonium 2* una agradable experiencia, pero muy corta. Desde luego, la imaginación vertida en la creación de los niveles es tanta que suena un pelín impertinente esto de quejarse de la falta de longevidad, pero no deja de ser una lástima.

Hacia el final también hay un triunfo bien intencionado de la imaginación sobre la satisfacción. Los dos últimos niveles son únicos: cambian por completo la mecánica de juego. Lo que sucede es que, si bien en principio suena de maravilla, en el fondo resulta una desilusión. Cuando ya has conseguido perfeccionar tus técnicas, se te obliga a cambiar de estilo de juego; quizá hubiese sido más satisfactorio encontrarse de cara con un reto auténtico, un duro desafío de plataformas. No te vamos a desvelar la sorpresa diciéndote cómo acaba el juego, sobre todo porque el elemento sorpresa es lo mejor que tiene. Nos hubiese encantado, sin embargo, que los diseñadores volviesen a incluir los divertidos trucos de metamorfosis del original, en los que tu personaje se convertía en un monstruo, con los retos consecuentes. Pero no.

P2 evoca mundos fantásticos al estilo de *Alicia en el País de las Maravillas*, repleto de ambientes tremendos y prodigiosos, de obstáculos y monstruos

Aun así, la mayoría de estos defectillos pueden pasarse por alto en honor a la mera diversión que *Pandemonium 2* proporciona. Hay niveles provistos de trucos excitantes, trampas y monstruos; otros niveles demandan los saltos más extraordinarios, puesto que viajas por un espacio cubierto de asteroides. *Pandemonium 2* te ofrece diversión por un tubo y de soberbia calidad a pesar todo, y solicita un lugar en la estantería de cualquier respetable jugador de PlayStation.











[1] Otra toma del nivel extra. [2] Unos extraños champiñones te envían por los aires. No es broma. [3, 4, 5] Viajar por el espacio no es la gloria que te imaginabas, ¿eh? Y para colmo, no flotas.

Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10	
Pandemonium	9/10	
Crash 2	8/10	PSM13
Jump Flash 2	8/10	PSM1
Croc	7/10	PSM12
Mickey's Wild Adventure	7/10	
Floating Runner	6/10	PSM3



VEREDICTO

GRÁFICOS	De gran categoría 9	ACCIÓN	Diseñada por entusiastas 9
SONIDO	Animadísimo 8	PRESENTACIÓN	Plataformas psicodélicas 8
ADICTIVIDAD	Menos de lo que debería 6	ORIGINALIDAD	Localizada 7

Aunque no es la bestia que fue su predecesor, *Pandemonium 2* sigue siendo un paraíso bananero. Pero si no has jugado al original, cómpratelo.

8 sobre 10





[1] Los muy frescos visitan tu base justo desde el principio. [2] Puedes lanzar paracaidistas supercurtidos para cualquier situación. [3] Usa fortines para bloquear el acceso a las rutas. Es todo un estropicio. [4] Bobinas Tesla. Úsalas, admíralas, y, si el enemigo las tiene, evítalas.

Red Alert

¿Un juego de guerra que conseguiría convertir la realidad en parque temático? Uno de los mayores éxitos de PC llega por fin a PlayStation...

INTRO











Hay quien dice que en esta vida sólo puedes estar seguro de dos cosas: la muerte y los impuestos siempre llegan, antes o después. Bueno, mientras en juegos como *Sim City*, *Transport Tycoon* y *Theme Park* te encargas de asuntos tan aburridos como los impuestos, en *Red Alert* te encargas de la defunción... de los demás. A lo grande.

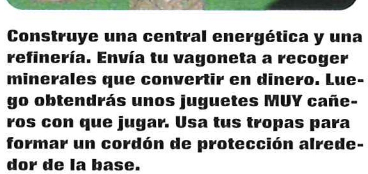
Podrías dejarte crecer un extraño bigote e invadir un apacible país vecino y aún te costaría competir con el número de catástrofes de este juego. Sí, en lo que se refiere a juegos de estrategia en tiempo real, *Red Alert* es el mejor. Tritura a títulos como *Warcraft 2* y hace que su antecesor, *Command & Conquer*, parezca del todo prehistórico. Aunque *C&C* era brillante y adictivo, no se puede negar que era imperfecto. Se jugaba a una veloci-

Con un cable de enlace podrás liarte a misilazos con tus «amigos» en partidas *deathmatch* de psicótico arrebato

Los fundamentos

Debes gastar todo tu dinero en construir una base sólida que produzca fuerzas en masa, pero que también se valga por sí misma.





Construye una central energética y una refinería. Envía tu vagoneta a recoger minerales que convertir en dinero. Luego obtendrás unos juguetes MUY cañeros con que jugar. Usa tus tropas para formar un cordón de protección alrededor de la base.



Edifica un centro tecnológico y obtendrás unos juguetes MUY, pero que MUY guapos. Asegúrate de que tu base está bien defendida, porque el enemigo irá antes por ella. Cuando ya funcione, dispondrás de las opciones de vigilancia por satélite y ataque nucleares.









■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Westwood Studios**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Wargame* en tiempo real**

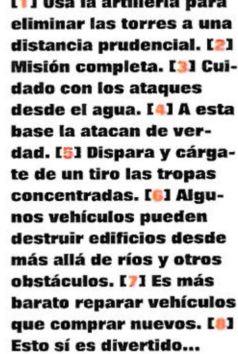










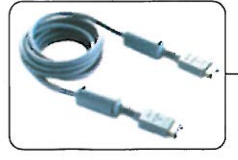
[1] Usa la artillería para eliminar las torres a una distancia prudencial. [2] Misión completa. [3] Cuidado con los ataques desde el agua. [4] A esta base la atacan de verdad. [5] Dispara y cárgate de un tiro las tropas concentradas. [6] Algunos vehículos pueden destruir edificios desde más allá de ríos y otros obstáculos. [7] Es más barato reparar vehículos que comprar nuevos. [8] Esto sí es divertido...






dad espantosa que hacía casi imposible un buen control y que propiciaba que el éxito fuera más una cuestión de suerte que de buen sentido. Por suerte, todo esto se ha solventado en *Red Alert*, y además se le ha añadido mucho más para que se masacre lo mejor posible.

Red Alert es también la mejor razón para hacerse con un ratón de PlayStation, cuyo uso permite mayor jugabilidad que el joypad. Pero no desesperes si no puedes hacerte con uno: con un joypad sigue siendo posible conducir un tanque sobre las tropas de tu oponente.

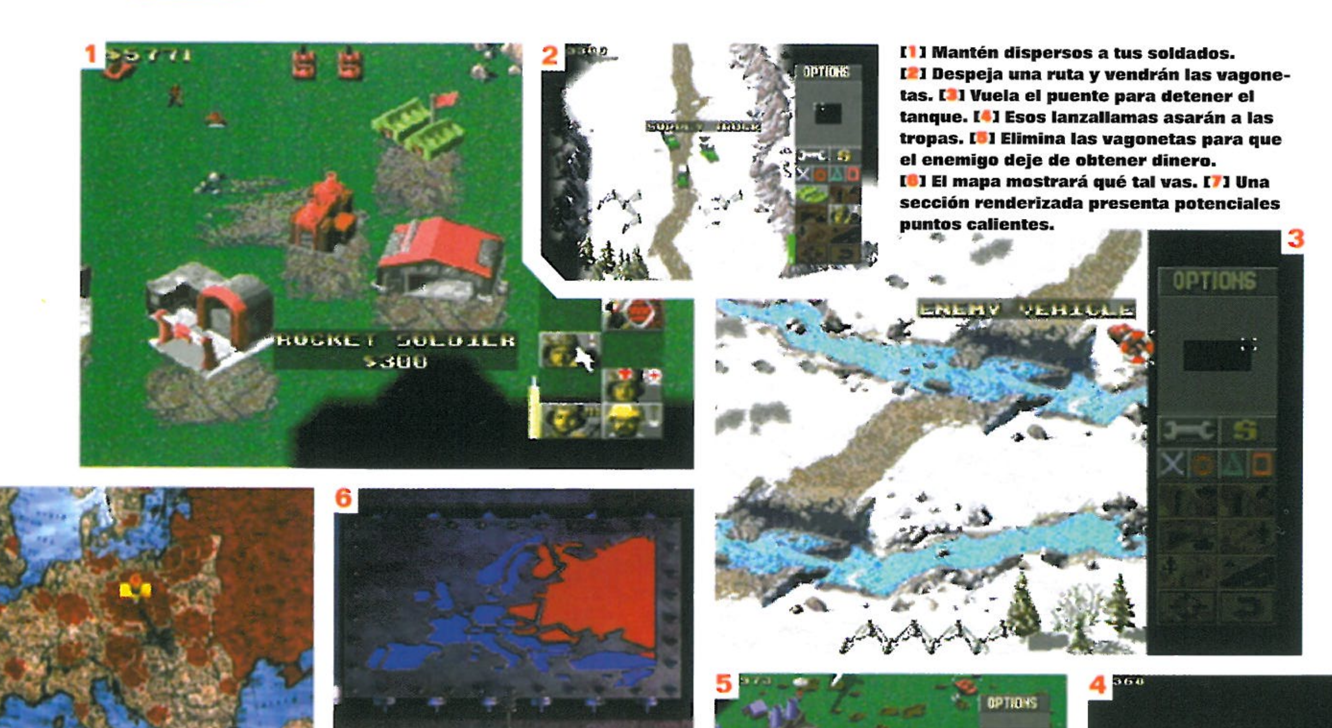


Luego está la cuestión menor de las partidas con enlace. **Adquiere un cable de enlace y podrás liarte a misilazos con tus «amigos» en partidas *deathmatch* de psicótico arrebato**, en las que puedes cometer cualquier delito de guerra escrito y salir impune (si no te echa encima una bomba atómica algún rival fastidiado). Sólo necesitas un juego para jugar en este modo, aunque harán falta dos televisores. Pero créenos, con el equipo requerido, una nueva jugabilidad está ahí esperando que la experimentes.

Aun así, los fabricantes han sido algo vivos. Si no puedes competir con otra gente vía *link*, puedes enfrentarte a unos oponentes computerizados en el modo Skirmish, de manera que al menos parezca que te las tengas con jugadores humanos. Es mejor jugar antes en el modo Skirmish, para apartar de la mente cosas tipo «Uau, por fin sé para qué sirve esto». El objetivo de las misiones es elaborar cuidadosas estrategias que garanticen el éxito sin desperdiciar todas tus fuerzas y perder la base. Sí, esto se hace un pelín complicado cuando te dan una nueva unidad y debes absorberla y ver qué pasa. Se acabó la estrategia a la que habías dedicado horas...

En cuanto a jugabilidad, muy pocas quejas cabe hacer respecto a *Red Alert*, la verdad. Hay montones de unidades y construcciones con las que jugar y usar su máximo potencial, y cada una lleva a nuevas vías y es-





[1] Mantén dispersos a tus soldados. [2] Despeja una ruta y vendrán las vagonetas. [3] Vuela el puente para detener el tanque. [4] Esos lanzallamas asarán a las tropas. [5] Elimina las vagonetas para que el enemigo deje de obtener dinero. [6] El mapa mostrará qué tal vas. [7] Una sección renderizada presenta potenciales puntos calientes.

Sus intros y secuencias de vídeo son mejores que la mayoría de pelis de guerra que pasan de noche por la tele

trategias. Además, la curva de aprendizaje raya la perfección. Empieza con unidades y edificios de fácil manejo, cuyos usos son bastante obvios, vence en algunas misiones y empezarán a aparecer en tus menús nuevas unidades y construcciones. Sigue adelante y se te hará disponible el mundo de las armas de alta tecnología, los satélites y los ingenios nucleares. A partir de ahí, empieza de verdad la orgía de destrucción.

La única crítica válida a *Red Alert* es que no haya opción de salvar partida en las misiones. Sí, te dan una contraseña al final de cada una, pero algunas son tan grandes y llevan tanto tiempo que hubiera ido bien una opción de grabación. También conlleva que no experimentes en medio de una misión por miedo a tener que empezar desde el principio. Pero bueno, la adictividad pura y la profundidad del juego suplen con creces este defecto.

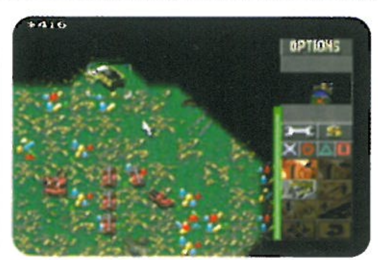
Red Alert es tan pulido que algunas de sus muchas intros renderizadas y secuencias de vídeo son mejores que la mayoría de pelis de guerra que pasan de noche por la tele. Y sólo la trama del viaje en el tiempo y el secuestro de Hitler ya es suficiente incentivo para intentar una vez más acabar esa misión que te lleva por el camino de la amargura. *Tienes* que saber qué pasa a continuación.

Guerra sucia

Son tácticas viles, indignas e inmorales, pero es la guerra, y estos trucos funcionan.



1 Sitúa dos o tres Tesla Coils a cada lado de tu base. Esto te hará prácticamente inmune a los ataques enemigos (lo cual siempre es útil en caso de guerra), ya que son lo bastante potentes para eliminar a cualquier agresor. De un plumazo.



2 Agrupa a cuatro hombres con cohetes y déjalos atrincherados en un extremo de tu base. Podrán eliminar los ataques aéreos antes de que dañen la base. Ahora estás a salvo de ataques y te puedes concentrar en acumular tus fuerzas.

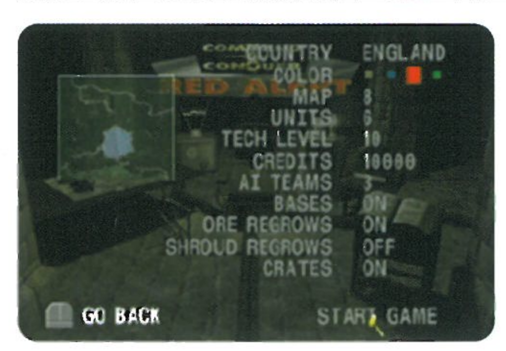


3 Las cosechadoras son duras de pelar, pero no indestructibles. Elimina las trilladoras enemigas y detén en seco su construcción (más vale prevenir...). Pero usa tanques y lanzamisiles, ya que no vacilarán en atropellar a tus hombres.



4 Los tanques van geniales contra otros tanques y edificios, pero tienen problemas con las tropas de infantería. Haz clic con el cursor justo detrás de la unidad infractora y mira cómo tu tanque se va directo a ella, dejando el suelo hecho un asco.

Modo Skirmish



Una de las mejores características de *Red Alert* es la partida multijugador «de un jugador». O sea, si no puedes sacar partido a la opción de dos jugadores [por falta de un cable de *link*, otra tele y otra PlayStation, o alguien contra quien jugar; aunque sólo necesitas una copia del juego], puedes enfrentarte a hasta tres oponentes controlados por la CPU en una lucha a muerte. Al contrario que en la partida normal, donde sabes qué haces y a quién se lo haces, pícate con alguien en el modo Skirmish y se desencadenará un infierno en el que todos irán por ti. Mejor evita todo contacto, reposa todo lo que puedas y escucha cómo se aniquilan entre sí los otros equipos.

Red Alert es irresistible como pocos. Los controles son fáciles de dominar —sobre todo si usas el ratón de PlayStation—, con lo que puedes invertir más tiempo en idear estrategias y trabar horribles y sanguinolentas batallas con el enemigo.

Hay mucha más diversión a la que cualquiera de esos anticuados juegos por turnos (¿te suena *Panzer General*?) podría aspirar jamás. Y aunque no posea todo el encanto de los polígonos en 3-D de la nueva hornada de juegos de acción y de lucha, *Red Alert* se lo pondrá difícil a cualquier título actual de PlayStation en lo que a pura jugabilidad y longevidad se refiere.

Aunque no posea el encanto de los polígonos en 3-D, *RA* se lo pondrá difícil a cualquier título actual de PlayStation en jugabilidad y longevidad

Sorprende lo absorbente que es comandar fuerzas y aniquilar bases enemigas, y te estarás jugando semanas (quizá hasta meses), en vez de los días que suelen durar la mayoría de títulos. Añádele el asombroso modo *link* y el de Skirmish, y obtendremos un juego que quizá nunca muera. *Red Alert* es la experiencia definitiva en juegos de guerra en tiempo real y, como tal, el nuevo patrón con el que debería compararse ahora cualquier otro juego de estrategia militar. Cerebral, excitante y recomendado del todo.

Alternativas...

C&C	9/10	PSM3
Warcraft 2	9/10	PSM9
Panzer General	8/10	





[1] Si vagas demasiado cerca de la costa te atacarán estos tipos. [2] En algunas misiones haces que una chica vuele montones de puentes. Cuídala bien. [3] También puede abatir tropas a grandes distancias. Y además disfruta. [4] Si hay por ahí algún soldado de tierra, atropéllalo con vehículos pesados.

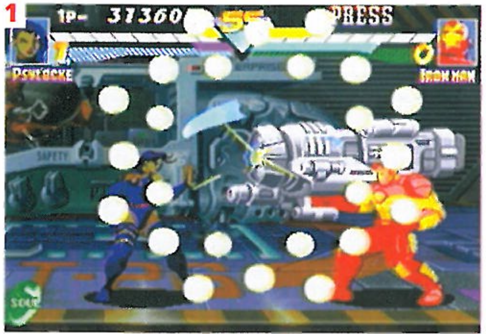


VEREDICTO

GRÁFICOS	Simplemente magníficos 9	ACCIÓN	Impecable 9
SONIDO	Ponlo a tope 9	PRESENTACIÓN	Pulcra y pulida 9
ADICTIVIDAD	¿Interminable? 9	ORIGINALIDAD	No es el primero 6

Un juego colosal que te llevará una eternidad acabar; y las opciones de escaramuza y multijugador nunca se te hacen aburridas. Un clásico. Imprescindible.


9 sobre 10








[1] ¿Una pantalla con sarampión? Eso sí es original. [2, 3] Los lujosos gráficos de fondo no son problema para los *Marvel Super Heroes*. Y de eso se trata, suponemos. [4] El ataque del infinito de Psylocke es todo un *menage à trois*. [5] *Fiebre de Hulk por la noche*. [6] Iron Man y su ataque de mocos fotónicos.

Marvel Super Heroes

Los cómics son geniales. La PlayStation es genial. Los *beat 'em up* son geniales. Ponlos en el mismo saco y obtendrás el juego más genial del mundo mundial. Un momento, pero... ¿en 2-D?

Ay, 2-D, 2-D... Siempre lo mismo. O sea, a estas alturas, para que un juego sea «alucinante», sólo hacen falta un puñado de polígonos dispuestos más o menos en forma humanoide. ¿A quién le importa que los personajes parezcan salidos de una carpintería? ¡Son polígonos! ¡Son en 3-D! Voltearán como Barbies hormonadas e hiperactivas si pulsas Círculo y Cuadrado media docena de veces seguidas.

Por suerte hay quien empieza a estar en desacuerdo. Puede que los polígonos en 3-D sean el futuro del videojuego, pero, tal como están las cosas, eso no garantiza por sí sólo la genialidad de un título. Ya te oímos rugir: «¿Y qué hay de *Tekken 2*?» Vale, pero échale un vistazo a *Wargods* (*PSM* 9, 3/10), y *luego* a ver si aún dices que los polígonos son lo único que importa.

¿La razón de tan obvia aseveración? *Marvel Super Heroes*, de Capcom. Sólo con que aparezcan en la misma frase las palabras «2-D» y «*beat 'em up*» ya estamos con lo de «caduco fósil arcade», y se envía el juego directo a la picota. Y, sea o no en 2-D, la picota es lo último que este clásico de las recreativas merece. Al igual que *Street Fighter Alpha 2* (*PSM* 2, 8/10), **también en 2-D y no por eso menos estupendo, *Marvel Super Heroes* ha efectuado su transición a PlayStation con el debido aplomo.**



Con unos rasgos y argumento exactos a los de su papá arcade, la trama es todo lo simple que cabe esperar. Se han desperdigado media docena de Gemas del Infinito por el cosmos, gemas que no sólo otorgan unos poderes magníficos a quien las consiga, sino a la larga el control de la galaxia. Tal codicia es más que suficiente para enfrentar héroes entre sí, así que elige tu personaje, ejercita un poco el pulgar y prepárate para remodelar el rostro de los malos en tu búsqueda del poder definitivo. Dicho de otro modo, es un *beat 'em up*.




[1] Sobredosis pirotécnica, cortesía de Iron Man. [2] Por suerte, Spiderman arriba con escudo de telaraña y todo para repeler los avances de Psylocke.





■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Capcom**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Japón**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Beat 'em up* en 2-D**

Y deshazte de prejuicios sobre las 2-D: este *beat 'em up* ostenta unos personajes dotados de movimientos suficientes como para que desees tener una tarjeta de memoria instalada en el cerebro. Los aficionados a los cómics estarán encantados puesto que, ya asumas el papel de Iron Man, Lobezno o Magneto, cada personaje ha sido diseñado pensando en su homólogo. Spiderman realiza sus poses arácnidas, el Capitán América hincha su pecho 100% americano, el increíble Hulk... se queda ahí parado; todo ello respaldado por material gráfico digitalizado del cómic Marvel en cuestión.

Los movimientos de los personajes son igual de apropiados, y desde luego abundantes. ¿Te imaginas el balanceo de Spiderman? Intenta efectuar la onda magnética en el aire de Magneto. ¿Has puesto ya dedos a la obra con el apretón corporal del mantecoso Juggernaut? Prueba el ataque enfurecido de Lobezno. De maravillosa animación y con unos *sprites* enormes, resulta una delicia observar cada movimiento, **cómo el capi lanza su escudo para defenderse del rayo repulsor de Iron Man... El efecto deseado es de cómics en plan dibujo animado,** pero siendo tú el animador, cosa que *Marvel Super Heroes* logra con suma facilidad.





¿Apuros? Nada, nada. Una Gema del Infinito y pintan bastos para quienes se enfrenten al Capitán América o al Hombre de Hierro...

Elige tu personaje, ejercita un poco el pulgar y prepárate para remodelar el rostro de los malos en tu búsqueda del poder definitivo

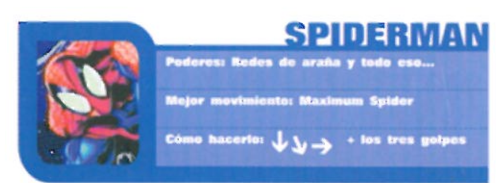


La facilidad, sin embargo, es algo por suerte ausente en la jugabilidad. Cada personaje cuenta con sus puntos fuertes y débiles, y enseguida sabrás quién te conviene más. Por desgracia, una vez conoces los movimientos estándar al dedillo y avanzas unos niveles, hay más por aprender, se quiera o no. Las Gemas del Infinito otorgan dones como la velocidad extra y el superblindaje y, con la barra del Infinito al máximo, se abren las puertas a *más* movimientos. ¿Demasiado complejo? Quizá, pero con la práctica son estas nuevas habilidades las que te llevarán a los últimos asaltos y al festival de porrazos contra el Dr. Muerte y el poderoso Thanos. ¿Difícil a rabiar o la descripción de un *beat 'em up* que te dūrará más de lo habitual? Tú decides.

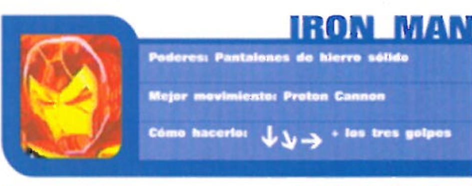
¿Algún otro inconveniente? Bueno, Capcom ha invertido toda su atención en la jugabilidad, sin esforzarse en remozar la sosa presentación, y, lo que es aún más extraño, ha incluido dos villanos que no son Marvel (Shuma-Gorath y BlackHeart), en vez de asaltar la despensa de superbellacos de la casa. Aparte de eso, nada. Gráficos geniales, jugabilidad de recreativa, licencia infalible y suficientes carnicerías como para apaciguar al fan más recalcitrante de *Tekken*... *MSH* es un *beat 'em up* en 2-D. No hay por qué disculparse.

Alternativas...

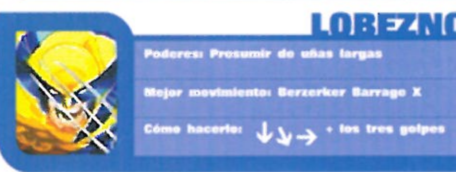
SF Alpha 2	*8/10*	*PSM2*
SF Alpha	*8/10*	
Darkstalkers	*7/10*	*PSM1*

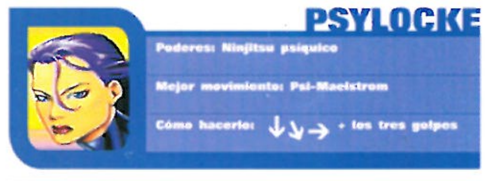


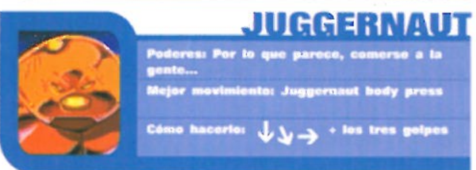






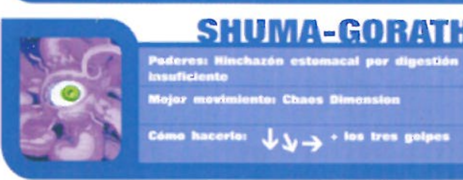


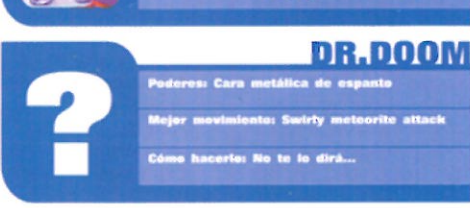


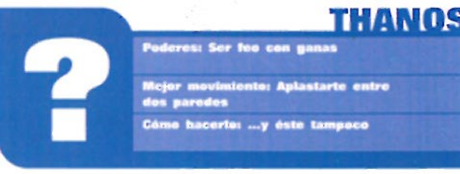












VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Grandes, vigorosos, claros 8	■ ACCIÓN	¡Más *beat 'em up*! 9
■ SONIDO	¡Hulk arrolla! 5	■ PRESENTACIÓN	Un pestiño, la verdad 4
■ ADICTIVIDAD	10 luchadores que dominar 8	■ ORIGINALIDAD	¡Más *beat 'em up*! 6

Las noticias de la muerte del *beat 'em up* en 2-D se han exagerado mucho... Por fin un título de cómics decente para PlayStation. ¿Qué más podrías pedir?









[1] El TVR Cerbera es uno de los potentes coches que puedes conducir en *Test Drive 4*. [2] Por desgracia, circular a 200 km/h suele acabar en accidente... [3] La parrilla de salida, un momento decisivo en cualquier carrera. [4] Los gráficos son rápidos, fluidos y detallados.





Test Drive 4

Presume de un aspecto fabuloso, la velocidad de rayo y los coches más potentes del mundo. Pero, ¿nos hacía falta otro juego de carreras?

[1, 2] Más accidentes por exceso de velocidad.
[3] Los niveles de San Francisco, los mejores del juego.

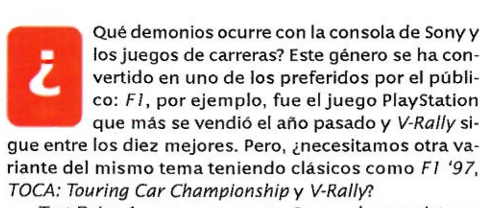






¿Qué demonios ocurre con la consola de Sony y los juegos de carreras? Este género se ha convertido en uno de los preferidos por el público: *F1*, por ejemplo, fue el juego PlayStation que más se vendió el año pasado y *V-Rally* sigue entre los diez mejores. Pero, ¿necesitamos otra variante del mismo tema teniendo clásicos como *F1 '97*, *TOCA: Touring Car Championship* y *V-Rally*?

Test Drive 4 es un caso aparte. Su gancho consiste en que, en lugar de correr por una pista compitiendo contra otros coches de carreras, circulas por una amplia carretera al volante de uno de los coches más impresionantes jamás fabricados mientras sorteas el tráfico y evitas a la policía. Y, seamos justos, la idea tiene su gracia. Después de todo, pocos de nosotros participaremos nunca en una carrera auténtica, sea de F1 o de rally. Pero quien más y quien menos puede permitirse el lujo de soñar en ser lo bastante rico como para adquirir una de estas máquinas y revolucionarla por alguna carretera desierta.



TD4 funciona a un ritmo tan endiablado que te proporciona una espeluznante sensación de velocidad

El otro as que *TD* esconde en la manga es el esplendor de sus gráficos. Éste es, sin duda, uno de los juegos de carreras más bonitos que han aparecido para PlayStation y, teniendo en cuenta la competencia, merece todos los elogios. Los vehículos se han diseñado siguiendo los modelos auténticos y se reconocen al instante. Pero lo que deja sin aliento es el conjunto de circuitos incluidos. Desde las incle-









El juego incluye muchos coches y circuitos, pero no hay modo de suprimir esa sensación de monotonía que surge al cabo de un rato.









EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Pitbull Syndicate
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Juego de carreras

Son ellos: enormes, deliciosos, espantosamente veloces...

Con *Test Drive 4* controlarás las riendas de diez de los cachivaches más explosivos que han rodado jamás por las carreteras del planeta. Aquí tienes un rápido repaso de lo que hay en oferta (hay también algunos coches secretos, pero no vamos a estropearte la sorpresa revelándote su identidad)...



1998 Dodge Viper
Velocidad máx.: 296 km/h
0-95 km/h: 4,4 seg.



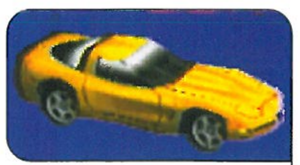
1998 TVR Cerbera
Velocidad máx.: 296 km/h
0-95: 4,2 seg.



1998 Jaguar XJ220
Velocidad máx.: 348 km/h
0-95: 3,2 seg.



1995 Nissan 300ZX
Velocidad máx.: 289 km/h
0-95: 4,5 seg.



1998 Chevrolet Corvette
Velocidad máx.: 280 km/h
0-95: 4,7 seg.



1966 Shelby Cobra
Velocidad máx.: 299 km/h
0-95: 3,5 seg.



1971 Plymouth 'Hemi' Cuda
Velocidad máx.: 280 km/h
0-95: 5 seg.



1969 Chevrolet Camaro ZL-1
Copo 9560. Vel. máx.: 328 km/h
0-95: 4,2 seg.



1970 Chevrolet Chevelle
SS454 LS-6. Vel. máx.: 294 km/h
0-95: 4,4 seg.



1969 Chevrolet Corvette ZL-1
Velocidad máx.: 323 km/h
0-95: 4,3 seg.



mentes carreteras secundarias inglesas a las autopistas de seis carriles estadounidenses o las calles adoquinadas de Suiza, **los detalles son tan impresionantes que lo convierten todo en casi fotográfico. Sin embargo, lo mejor de lo mejor es la velocidad.** *TD4* funciona a un ritmo tan endiablado que te proporciona una espeluznante sensación de velocidad.

Además del atractivo innato que posee el juego y lo extraordinario de sus gráficos, hay gran cantidad de circuitos y opciones de carrera diferentes: carrera para enlace contra otra PlayStation, un duelo o una partida individual. El duelo permite poner en escena dos coches que compiten entre sí de forma consecutiva, uno corre primero y luego otro compite contra un «espectro» del anterior. Con el modo para un solo jugador puedes participar en una carrera en el circuito que escojas, o en una carrera de coches trucados o en cuatro campeonatos distintos. Cada campeonato tiene su propio sistema de puntuación: en uno de ellos debes acabar por encima de una posición determinada para poder continuar corriendo, mientras que otro combina tus tiempos logrados en todas las etapas; otro emplea un sistema de puntos y el último se basa en los tiempos totales pero te obliga a utilizar un coche diferente para cada carrera.





Donde más destaca *Test Drive 4* es en el aspecto visual. Sus gráficos sobresalen incluso en un mercado tan competitivo como el de los títulos de carreras para PlayStation.

Hasta aquí, todo bien. Pero, por desgracia, *TD4* no está exento de problemas y el principal es la acción. Cada coche se maneja de forma distinta al resto y realmente notarás sus diferentes pesos —el Viper es lento, pero le cuesta mucho hacer el trompo, mientras que el súper ligero Cobra corre como un rayo, pero derrapa con gran facilidad—, aunque ninguno de ellos ofrece un nivel perfecto de maniobrabilidad. Todos los coches dan la impresión de «flotar» sobre el suelo y la conducción es complicada: incluso con un controlador analógico como el NegCon de Namco, un giro leve resulta demasiado movido, mientras que uno radical nunca lo es lo suficiente. La consecuencia es que los coches son máquinas saltarinas difíciles de controlar que no acaban de convencer.

Y es esto lo que impide que *Test Drive 4* sea un rival auténtico para el resto de los títulos de carreras en PlayStation. Cuando le pillas el tranquillo a los controles, te diviertes bastante con este juego de carreras arcade de increíbles gráficos y diabólica velocidad, pero la cuestión es que son otros los juegos que ocupan los primeros puestos de la parrilla PSX.





Una mirada furtiva a uno de los coches secretos del juego. El Pitbull Special ofrece una aceleración máxima y se adhiere literalmente a la carretera.



F1' 97	9/10	PSM11
V-Rally	9/10	PSM9
Rage Racer	9/10	PSM8
TOCA Touring Car	9/10	PSM13
Porsche Challenge	8/10	PSM6
Need For Speed 2	7/10	PSM6



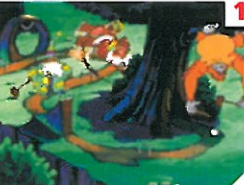
VEREDICTO

GRÁFICOS	Entre los mejores	10	ACCIÓN	Simple pero no convence	6
SONIDO	Motores reales	7	PRESENTACIÓN	Hábil y profesional	8
ADICTIVIDAD	Pronto repetitiva	6	ORIGINALIDAD	Muchas carreras...	6

Es un juego de carreras con unos gráficos de fábula, una velocidad respetable y gran cantidad de circuitos, pero pierde energía debido a una acción simplista.

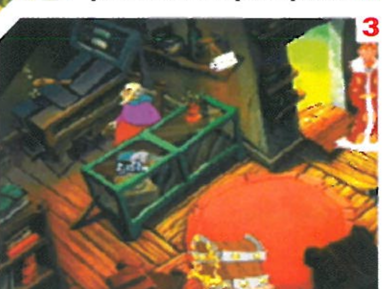
7 sobre 10

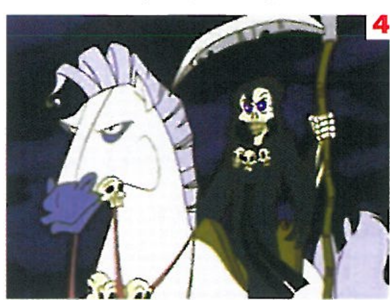






[1] Los primeros puzzles son fáciles: lógicamente, tienes que sustituir los mazos de croquet por pájaros disecados, como cualquier mocoso sabría. [2] Pero, ¿cómo te quitarás ese vestido de chica? ¿Encontrarás las velas goteantes en [3] el taller de magia? Tienes que resolver todos estos puzzles para descubrir qué le pasó a [4] la Muerte, el alegre tipo de la guadaña.





Discworld 2: Missing Presumed...?

El mundo es plano, los vampiros son respetables miembros de la comunidad y los dioses han eliminado los domingos. Debe de ser que volvemos al universo de Pratchett...

Como es natural, cuando un juego comercial tiene éxito, pronto (aunque en este caso ha tardado un poco) le sucede una secuela. De modo que aquí está la secuela de *Discworld*, que en su momento obtuvo una aceptación bastante buena. Resumiendo, **se trata de la misma historia del Destripador de Terry Pratchett. La Muerte ha desaparecido, por lo que en Discworld reina la confusión.** La gente ya no se muere, lo que supone un montón de problemas para las funerarias, y a pesar de los asesinos de las Sombras.



Una intro larguísima te sitúa en escena: Rincewind, el protagonista, provoca una explosión por accidente; los brujos no quieren morirse; aparece un esqueleto que canta tan ricamente, y el Bibliotecario representa un breve pero excelente papel. Después, tras una secuencia de créditos en la que otro esqueleto interpreta su pieza lírica, empieza el juego propiamente dicho.

No te sorprenderá descubrir que al principio se trata del típico juego consistente en tomar objetos y llevarlos al sitio adecuado. De hecho, la primera parte es algo aburrida y consiste precisamente en eso, porque hay que reunir los ingredientes necesarios para llevar a cabo un hechizo.

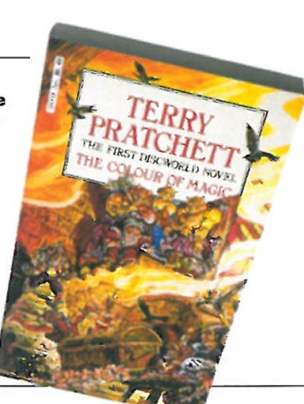
Para resolver algunos de los puzzles necesitarás mucha imaginación —por ejemplo, para reunir los mazos de croquet que utilizan los brujos hay que sustituirlos por animales disecados—, pero no son excesivamente difíciles. Se trata más bien de explorar a fondo los escenarios. Cuando el cursor pasa sobre uno de los objetos válidos, éste aparece destacado con una etiqueta, así que no hace falta decir lo útil que resulta recorrer la pantalla con el cursor. Si no tienes ratón, esta parte será la más difícil de resolver.

Es como si el jugador fuera un mero espectador, un actor virtual en una obra que se desarrolla en torno a él

Te presentamos al culpable

Terry Pratchett es un escritor de literatura fantástica. Sus novelas sobre el mundo de Discworld son reconocidas como una de las series de mayor éxito de ventas del siglo XX en todo el planeta. Los personajes de Pratchett habitan en un mundo mágico. Tiene que serlo, porque el mundo propiamente dicho no es más que un disco plano, cargado a lomos de cuatro elefantes enormes que a su vez viajan a través del espacio a lomos de una tortuga. Los primeros tres libros, como el juego aquí presente, se basan en las aventuras de Rincewind, un brujo sorprendentemente inepto que no parece capaz de hacer nada mágico, pero que tiene la increíble habilidad de meterse en toda clase de líos.

Hasta ahora Pratchett lleva 20 novelas escritas sobre Discworld, nada menos, y el *merchandising* ya ha hecho de las suyas: se han publicado montones de mapas, libros de adivinanzas y figuritas sobre los personajes.







Mouse Compatible

EDITOR	Psygnosis	FABRICANTE	Teeny Weeny Games
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	8.490 pesetas	GÉNERO	Aventura

Te presentamos a tus vecinos



Rincewind: el protagonista de *Discworld 2* es un brujo bastante negado cuya única virtud es su facilidad para meterse en situaciones absurdas.

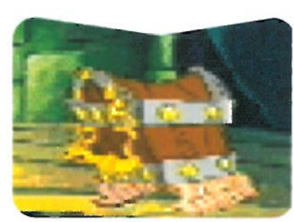
El Bibliotecario: antes era humano, pero se convirtió en mono por culpa de un accidente ocurrido en la librería mágica de la Universidad Invisible. Desde entonces, su vocabulario se reduce a consecutivos *¡Uh!*





Dibbler M.C.E.C.: si se reúnen varios de los habitantes del juego en algún momento, aparecerá un individuo antes o después que querrá venderles algo. Es probable que sea Dibbler «Me Corto El Cuello».

El equipaje: elaborado en madera inteligente, sigue a su dueño a todas partes y padece un insaciable apetito que le lleva a devorar los objetos y las personas que se cruzan en su camino.





La Muerte: el esqueleto cuya desaparición es punto primordial del argumento. Se le solía ver a lomos de su caballo, blandiendo una guadaña y con mirada furiosa. Todo eso, antes de esfumarse.

[1] Las conversaciones se llevan a cabo mediante un directo y comprensible lenguaje de iconos. [2-4] Casi todos los personajes de *Discworld* aparecen en uno u otro momento del juego, sobre todo en las abundantes secuencias animadas.

1



2



3





4

Aunque no es un juego de aventura demasiado complicado (y han debido simplificarlo, porque el *Discworld* original tenía fama de ser duro de roer), ofrece oportunidades de pasarlo bien, aunque al principio cuesta localizarlas.

Por desgracia, el juego en sí no está a la altura del relato. Cuesta mucho entablar una conversación cualquiera con los personajes. Pese a que el diálogo es ingenioso, expresivo y cargado de autoironía, parece como si el jugador no fuese más que un espectador, un actor virtual en una obra que se desarrolla a su alrededor.

Algunas secuencias son muy divertidas. Pero, ¿estás jugando o leyendo un libro interactivo?

No es que digamos que el juego sea aburrido. Tiene secuencias muy divertidas. Ahora bien, ¿estás jugando o leyendo un libro interactivo? A veces es difícil decirlo, sobre todo porque una parte importante del diálogo tiene poco que ver con la historia. Saltarse los trozos más aburridos se convierte en toda una tentación, pero se corre el riesgo de perder información que podría resultar de utilidad.

Es evidente que el juego está muy trabajado y que se ha conseguido una animación y un sonido magníficos, pero quizás habría estado bien cuidar algo más el desarrollo de la aventura. Aunque es innegable el talento de los animadores, los guionistas y los músicos, se echa en falta algo más de esfuerzo por parte de los encargados de analizar y poner a punto el juego.

Si no conoces todavía al señor Pratchett ni tienes intención de conocerlo, este juego no es para ti. Pero si éste no es tu caso, puedes hacerle una visita sabiendo que lo pasarás bien, aunque quizás no vivas la aventura más fastuosa de tu existencia. Cuestión de gustos.



Alternativas...

Broken Sword 2	*9/10 PSM13*
Discworld	*7/10*
Chronicles Of The Sword	*5/10*



VEREDICTO

GRÁFICOS	Un éxito 9	ACCIÓN	Hombre... 5
SONIDO	Muy profesional 8	PRESENTACIÓN	Un primor 8
ADICTIVIDAD	La tira 8	ORIGINALIDAD	La misma que *DW1* 5

Muy sencillo: si eres un admirador de Terry Pratchett, compra el juego, porque te va a encantar. En caso contrario, *Discworld 2* no es la mejor de las opciones.

7 sobre 10





Como era de esperar en un título de Electronic Arts, la presentación es impecable. La secuencia inicial te acompaña en un recorrido por todos los estadios que apa-

FIFA '98

EA da rienda suelta a la avalancha de títulos FIFA. Con éste ya van tres. ¿Les otorgamos la Copa o los enviamos al banquillo con tarjeta?



[1] Los jugadores son un tanto angulosos, pero se desplazan con bastante realismo. [2] El estadio está tan repleto que se nota la tensión en el ambiente. [3] Los equipos de Europa del Este llevan cada uniforme de pena...

En los felices días del hermano Mario y *Sonic The Hedgehog*, existía un famoso videojuego futbolístico conocido como *FIFA*. Con más copias vendidas que un calendario de damas en paños menores (o sin ellos), la serie no tardó en convertirse en el mejor simulador de fútbol del mundo. Los jugadores se las prometían muy felices, hasta que EA Sports decidió hacerse con el territorio PlayStation. Por desgracia, a partir de entonces la situación se desvirtuó. Al principio llegó *FIFA '96* con poca fortuna, al que pronto seguiría el juego más vendido de las Navidades pasadas: *FIFA '97*. Esta versión era mejor, pero no parecía cosa de los ilustres caballeros que crearon los estupendos *NHL '97 y Madden '97*.

¿Y qué pasa con la última versión de *FIFA?* Primero, las buenas noticias: es más que decente. Ahora las no tan buenas: a pesar de todas las mejoras, no es todo lo fascinante que podría ser, aunque claro, eso le pasa a todo el mundo. Pero lo más importante es que, en cuanto a la jugabilidad, *FIFA* cumple todas las expectativas y es muy divertido jugar con él. **A los aficionados a este tipo de juegos les parecerá que el sistema de control es la mar de flexible,** y los novatos no tendrán demasiados problemas porque la progresión en el aprendizaje está muy bien calculada. Al cabo de unos minutos, ya estarás realizando pases atrás, dando a la pelota de cabeza y disparando a velocidad supersónica los primeros balones.

Además de las 192 selecciones nacionales, EA ha incluido equipos de varias ligas, desde los grandes de Alemania hasta los pequeños de Moldavia



En cuanto al formato, EA ha ido un poco contracorriente. En lugar de la típica estructura basada en campeonato, EA ha intentado conseguir una mayor fluidez a base de centrar el juego en las eliminatorias de la Copa del Mundo, dejando de lado el campeonato francés del '98. Por suerte, alguien se acordó de que el subtítulo debería tener justificación, así que la compañía ha incluido una sección sobre el Mundial, si bien algo más limitada de lo que nos gus-





Para la captura de movimientos, EA ha escogido al original jugador francés David Ginola, quien ha llevado a cabo ante la cámara la tira de pases estupendos.





EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	EA Sports
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Canadá
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de fútbol



recen en *FIFA '98*, e incluye algunos jugadores renderizados y las banderas de todos los países que participan en el campeonato.





[1] Los artistas de EA han recreado estadios auténticos y han conseguido resultados de espectacular realismo. [2] A esto se le llama defensa estática. [3] Haz doble clic en Círculo para esquivar al portero. [4] Es posible editar todas las características de los jugadores, incluido el color de la piel.

taría. Pero eso no es todo. Además del enorme trabajo que supone incluir las 192 selecciones nacionales que intentan hacerse con el primer puesto, EA ha dado un paso más y ha añadido los equipos que participan en las ligas más importantes del mundo, desde los grandes equipos alemanes hasta los pequeños equipos de Moldavia. Si a esto le añadimos el cuidado depositado en los nombres y rostros de los jugadores, *FIFA* se convierte en el juego de fútbol más detallista que ha visitado la consola gris. La oferta de opciones para controlar a los equipos es colosal: es posible incluir jugadores de los equipos del propio país en la selección nacional, organizar el marcaje de los jugadores y mucho, mucho más...

En lo que respecta a gráficos, las opiniones en redacción se dividen. Los gráficos de *FIFA* no están nada mal (de hecho, son bastante buenos), pero la frecuencia de *frames* por segundo no acaba de funcionar. Aparte de este detalle, es satisfactorio que los gráficos de una versión de *FIFA* no vayan en detrimento de la jugabilidad. En las anteriores versiones para PlayStation debíamos esperar entre las rutinas de captura de movimientos. Pero los tiempos han cambiado: ahora, con *FIFA* podrás disfrutar sin demasiadas dificultades de las magníficas técnicas del extravagante jugador francés David Ginola y jugar un partido muy entretenido. Como ves, el juego tiene sus pros y sus contras: un respetable empate.

En resumen: *FIFA: Rumbo al Mundial '98* no es el juego de fútbol más sofisticado del planeta. En efecto, si lo comparamos con otros títulos que están en la cabecera de las listas (*ISS Pro* y *Actua Soccer 2*), *FIFA '98* empalidece un pelín. Y, sin embargo, dejando de lado todo eso y teniendo en cuenta la amplitud y la jugabilidad de *FIFA '98*, no está de más que te lo pidas como regalo de cumpleaños o de santo o de jubilación. Píllate cualquier excusa.

Podrás disfrutar de los elegantes pases del genial futbolista francés David Ginola y jugar un magnífico partido

Alternativas...

Actua Soccer 2	9/10	PSM13
Actua Soccer	9/10	
ISS Pro	9/10	PSM6
adidas PS	8/10	PSM5
Goal Storm	8/10	
Olympic Soccer	7/10	

Cinco por banda





Si te cansas de jugar con todo el equipo, puedes encontrar una opción oculta al final de la página de selección de estadio para jugar con sólo cinco de tus jugadores. Vale la pena el esfuerzo de localizarlo.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Muy mejorados 7	ACCIÓN	Muy divertida 8
SONIDO	Aplausos ocasionales 6	PRESENTACIÓN	Elegante como siempre 9
ADICTIVIDAD	Hasta el próximo *FIFA* 7	ORIGINALIDAD	¿Tú que crees? 3

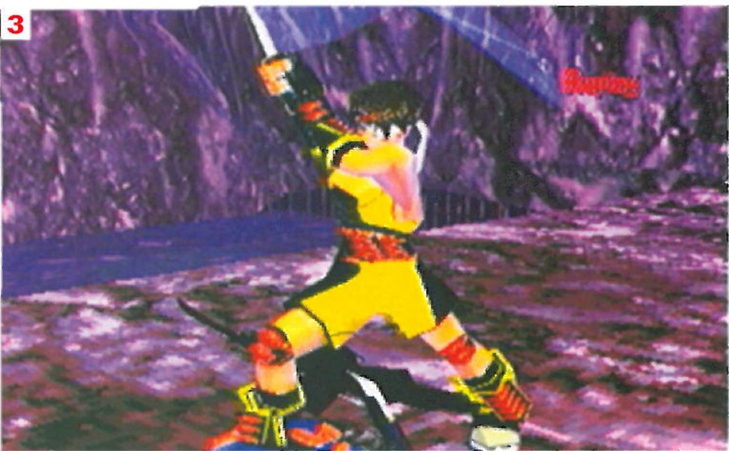
EA Sports ha conseguido producir un juego de fútbol que merece la pena conocer, muy jugable y con unos gráficos deliciosos. Seguramente será todo un éxito.

8 sobre 10

1

2


[1] Un auténtico *ninja* jamás golpearía a un hombre derribado. [2] Gira y posa para la foto. [3] Puede que Mikkado te parezca mona, pero ponle una katana entre manos y no veas en lo que se convierte. [4] Tasumi (izquierda) y la encantadora Red Shadow (derecha) se enfrentan en Yahiro Road. La espada de la niña es más que grande. [5] La muerte del niño es más que clara.

3

5 4


Bushido Blade

¿Te parece un cuento chino la lucha en PSX? ¿No te crees sus golpes mágicos y sus bolas de fuego? *Bushido Blade* está aquí para restaurar tu fe en los *beat 'em up*...

Desde el punto de vista gráfico, *Bushido* es uno de los mejores *beat 'em up* que hemos podido admirar en esta casa. Los estupendos luchadores se han creado mediante polígonos y sus texturas son un prodigio de sutilidad. En este sentido, *Bushido* supera con excelentes resultados los inmensos y poco texturados polígonos de *Tobal Nº1*: su tamaño merece todos nuestros respetos (si bien es cierto que no alcanzan el volumen de *Soul Blade*) y su aspecto es salvaje (en absoluto te parecerá un juego para párvulos).

Por otra parte, la ambientación de los escenarios se convierte en uno de los puntos más débiles del juego, dada la excesiva explotación del efecto niebla, un recurso que tan buenos resultados ha proporcionado en otros títulos y que aquí, en cambio, no hace más que confundir la acción.

Bushido nos ofrece un total de ocho espacios de lucha. Entre ellos, Executioner's Cove podría pertenecer sin problemas a *La isla del fin del mundo* de Julio Verne, y nos sitúa en una playa de apariencia volcánica. Dozaemon Moat te llevará a enfrentarte con el enemigo en mitad de una terrible tormenta de nieve. Underground Grotto es un espacio de increíble ambientación, muy, pero que muy claustrofóbica. Es cierto que los decorados del juego no son capricho de dioses, pero **los espacios de lucha están bien logrados. Auténtica acción en 3-D.**

Uno de los aspectos que sorprenderá a los usuarios PSX duchos en *beat 'em up* es la total ausencia de barras de energía. Las luchas no finalizan por agotamiento de uno de los combatientes. Nada de *kames* o triples saltos mortales: todos los ataques se llevan a cabo de la manera más verosímil posible, y los golpes dañan las partes vitales de manera progresiva. Puedes lesionar a tu enemigo dejándolo cojo, manco o en estado de completa vegetación para asestarle después el golpe definitivo que te llevará a la victoria.

El botón R1 te servirá para determinar el tipo de ataque que quieras llevar a término. Este botón proporciona tres posibilidades: baja (ideal para dejar cojo a tu contrincante), media (para asestar los golpes definitivos o inutilizar brazos ajenos) y alta (ataque directo a la cabeza u hombros). Es probable que este excesivo realismo convierta los golpes en tareas confusas y hasta cierto punto indeterminadas. En cualquier caso, es acon-


1

2

3

En el modo historia, Kannuki (izquierda) da miedo con semejante cachiporra [1] y además hace sus pinitos como experto [2]. Por desgracia, Black Lotus le asesta un buen sablazo que lo envía por los aires [3]. Vaya genio.



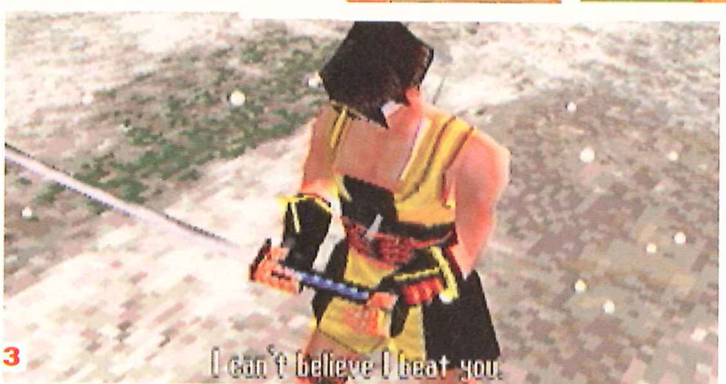


■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	SquareSoft
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*





[1] ¡Aaarg, mis mocasines! [2] El estupendo modo P.O.V. en primera persona. Mira como cae esa caña de bambú... [3] «No puedo creer que te haya derrotado...», dice Tatsumi, a quien han obligado a combatir contra sus camaradas en el modo historia. [4] La pantalla inicial que da paso a la increíble leyenda oculta tras la sociedad secreta Kage. [5] «Vamos a la playa, oh, ooh, ooh...» (el encanto de Executioner's Cove). [6] Bonitos ojos.



sejable aprender a defenderse: en *Bushido*, el ataque no es la mejor defensa, por lo menos al principio.

Antes de mostrar tus dotes de buen púgil deberás escoger un luchador, o dos, en función de la opción elegida. Cuentas con un total de seis luchadores, cuatro masculinos y dos femeninos, que cambian de atuendo dependiendo del modo escogido (no sabemos si ello responde a un motivo concreto). Una vez te has decidido por tu campeón particular, sólo resta seleccionar armas. El juego despliega ante ti un total de nueve armas cuyo diseño no tiene nada que envidiar al de los antiguos forjadores de la Edad Media. Cada una de las armas requiere un hábito y práctica distintos. En *Bushido Blade* no es lo mismo agenciarse un sable que una espada o un bastón de madera; las diferencias entre el armamento se perciben a la primera de cambio.

Los desarrolladores de *Bushido* no se han contentado con crear una rutina de luchas hasta llegar al enemigo final. En el modo historia se desplegarán ante ti montones de secuencias pre-grabadas y los combatientes intercambiarán ideas antes de cada combate (después lamentarán la muerte de sus enemigos, qué nobles).

El modo P.O.V. hace uso de la perspectiva subjetiva para enfrentarte a tu enemigo (como uno de los trucos de *Tekken 2*). Esta opción permite observar nuestros movimientos en el margen superior derecho de la pantalla (tremendamente útil para no despistarnos de la acción en ningún momento). Además, con esta perspectiva toparás con la cara de tu peor enemigo a menos de un palmo. Puede que verle los poros a «ese cerdo» no sea lo más deseable del mundo, pero te llevará a comprobar el excelente trabajo gráfico que ha realizado SquareSoft.

En el apartado Slash mode la acción transcurre en un escenario que podría pasar por una sala de entrenamiento. En ella encontrarás tanto preparación técnica como física (sobre todo física). Prepárate para vértelas con un buen puñado de enemigos anónimos que brotarán uno tras otro sin darte un segundo para respirar. Sencillo, el entrenamiento, ¿eh?

¡Ah! Y si creías que el uso del cable de enlace se limitaba a los títulos de carreras y estrategia, SquareSoft se ha propuesto llevarte la contraria. Por primera vez en la historia de la consola gris podremos jugar en serie a un *beat 'em up*. ¿Cómo es posible? Muy sencillo: todo se reduce a echar mano de la perspectiva subjetiva del modo P.O.V., de modo que se enfrenten una consola con la otra. El resultado todavía dista mucho de ser perfecto, pero las sensaciones que produce son realmente revolucionarias. Sólo por intentarlo Square se ha ganado un trocito de cielo.

Bushido Blade entra por la puerta grande al templo de los *beat 'em up* para PlayStation. Su increíble realismo, junto con sus generosas opciones, consiguen que olvides por momentos la dificultad que entraña hacerse con el dominio de los mandos, la falta de espectacularidad y algún que otro escenario más bien pobre. SquareSoft ha desarrollado un título de inmensa calidad que, además de innovar, divierte y engancha más de lo que puedas imaginar.

Con unos cuantos retoques estaríamos hablando del *beat 'em up* definitivo. Quizá la próxima sea la vencida.



Alternativas...

Tekken 2	10/10	
Soul Blade	8/10	PSM6
Tobal Nº1	8/10	PSM4
SF Alpha 2	8/10	PSM2
SF EX + Alpha	8/10	PSM12
Star Gladiator	7/10	PSM3
BA Toshinden 2	7/10	
BA Toshinden 3	7/10	PSM11





■ GRÁFICOS	Exquisitamente detallados 9	■ ACCIÓN	Algo confusa 7
■ SONIDO	Correcto 6	■ PRESENTACIÓN	Poco trabajada 6
■ ADICTIVIDAD	Notable alto 9	■ ORIGINALIDAD	¡Por fin! 9

Square ha tomado nota y se ha arriesgado a fondo para llevar el género del *beat 'em up* a la más alta cota de realismo vista hasta ahora. Opciones y gráficos excelentes.



NBA Live '98

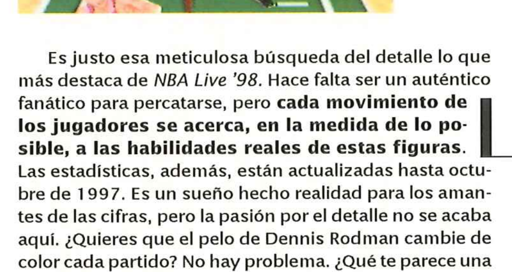
¿Altura? Una media de dos metros. ¿Zapatillas? Carísimas y de marca. ¿Pelo? Más bien ni uno, excepto Dennis Rodman. Sí, es baloncesto y, en directo o en tu PSX, es el deporte de los gigantes.

Para variar, estamos en el último cuarto el partido. El crono se acerca de forma inexorable a cero; tus jugadores están totalmente cubiertos, y como no consigas un milagro con un lanzamiento desde quince metros, los todopoderosos Chicago Bulls se verán apeados de los Play Offs por los más que modestos Sacramento Kings. Es la NBA pura y dura, esta noche eres Dennis Rodman, y más te vale despabilarte con el CÍRCULO, si no quieres ver tu nombre en la lista negra...

Afirmación impepinable: los simuladores de baloncesto son brillantes. O, mejor dicho, los simuladores de baloncesto *deberían* ser brillantes, sobre todo teniendo en cuenta que se inspiran en uno de los deportes más espectaculares del planeta. No obstante, y al margen de si se goza de licencia o no, la calidad varía bastante entre unos y otros. Veamos, pues, qué nos ofrece EA Sports, la empresa encargada del desarrollo de la saga *NBA Live* y copropietaria de la licencia de la NBA junto con el *NBA In The Zone* (bueno) de Konami, *NBA Jam* (mejor) de Acclaim y *Total NBA* (una pasada) de Sony.

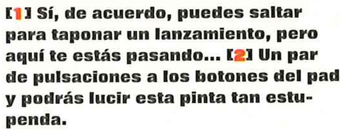
El juego empieza como toca: con un montaje de vídeo que muestra unos cuantos machaques, algunos tiros de tres y bailoteos siempre alegres de las animadoras. Material de los archivos de la NBA. ¿Qué puede hacer EA ante semejante exhibición de mates? Pues un montón de cosas. Con sus 29 equipos de ambas ligas, *NBA Live '98* ofrece una captura de movimientos que no es, ni mucho menos, perfecta como una foto (seamos sinceros, cualquier juego con caras-foto poligonales consigue que el tipo en cuestión parezca un personaje salido de *El Señor de los Anillos*). Pero cuando tu Shaq O'Neal gesticula en el aire antes de hacer temblar el aro con un mate de otra galaxia, resulta difícil saber si se trata de una repetición de un lance del juego o de una de las imágenes de vídeo, por lo que se puede perdonar cierta negligencia en el tratamiento de los protagonistas. ¿No te lo crees? Pues echa un vistazo a los fotogramas que acompañan este artículo y a ver qué opinas.





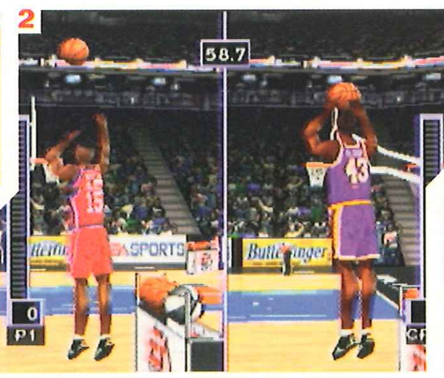
[1] Sí, de acuerdo, puedes saltar para taponar un lanzamiento, pero aquí te estás pasando... [2] Un par de pulsaciones a los botones del pad y podrás lucir esta pinta tan estupenda.

Es justo esa meticulosa búsqueda del detalle lo que más destaca de *NBA Live '98*. Hace falta ser un auténtico fanático para percatarse, pero **cada movimiento de los jugadores se acerca, en la medida de lo posible, a las habilidades reales de estas figuras.** Las estadísticas, además, están actualizadas hasta octubre de 1997. Es un sueño hecho realidad para los amantes de las cifras, pero la pasión por el detalle no se acaba aquí. ¿Quieres que el pelo de Dennis Rodman cambie de color cada partido? No hay problema. ¿Qué te parece una opción de repetición instantánea que te permite obtener











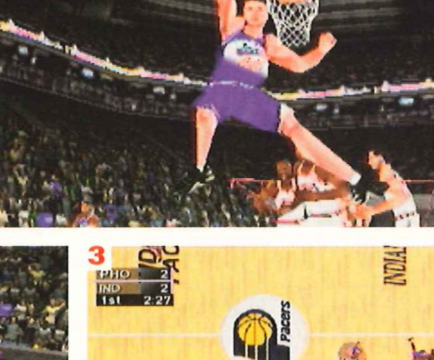


[1] ¡Lanza y... falla! Qué mal. [2] Pantalla partida para el concurso de triples. [3] Arriba. [4] Y esto, querido lector, es lo que vulgarmente se conoce como mate.

Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	EA Sports
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Canadá
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de baloncesto

[1] Qué manera de fardar. [2] Eisley en la línea de tiros libres. [3] Uno de los ocho enfoques posibles, el aéreo, que transforma el juego por completo. [4] ¿Tiro libre? Pero si no le he tocado un pelo, arbi... [5] Con la opción Shot Display puedes averiguar cuáles han sido tus fallos.











Es la *NBA* pura y dura, eres Dennis Rodman y más te vale despabilarte con el CÍRCULO si no quieres ver tu nombre en la lista negra...

un primer plano desde infinidad de ángulos de cámara? Pues cuando quieras lo tienes. ¿Y si además cuentas con la posibilidad de hacer un equipo a tu gusto, algo parecido al de *Space Jam*, de jugar en canchas con suelos súper brillantes, de contar con unas animadoras acrobáticas para las medias partes o con unos gráficos en 3-D de alta resolución tan auténticos que incluso te dejan leer el nombre de los jugadores en la espalda de la camisetas? Todo es posible.

Semejante parafernalia se iría al garete si la jugabilidad de este título se arrastrara como el perro centenario de tu abuela. Por suerte no es así. Tanto la defensa como el ataque precisan de complicadas combinaciones de botones que conducen a movimientos la mar rápidos, ya sean regateos cruzando la pista de parte a parte o robos de la pelota a velocidades supersónicas. Esta vez, los de EA han mejorado los movimientos de manera notable; amagos de tiros, pases a cualquier jugador en pista (no sólo al que está más cerca), cambio de control hasta el jugador anterior o simplemente lanzarla a la cesta y degustar el dulce sabor de la victoria... Mezcla esta variedad en tu coctelera, olvida esa pesada animación intermitente y podrás disfrutar del desafío a las leyes de la gravedad que supone un buen simulador de baloncesto.

Así pues, EA Sports avanza otro paso en la excelencia de sus simuladores. ¿Cuál será el futuro de este tipo de juegos? ¿Baloncesto en red para PlayStation? ¿Vendrá Michael Jordan a tomarse un cafetito en tu casa antes de retarte a un partido? Todo es posible. De lo que no hay duda es que los simuladores de baloncesto son más brillantes cada vez.

Alternativas...

Total NBA '96	9/10	
NBA In The Zone 2	8/10	PSM4
NBA Jam TE	8/10	
Total NBA '97	7/10	PSM5
NBA Live '97	7/10	PSM3
NBA Live '96	7/10	
NBA Jam Extreme	7/10	PSM3
NBA In The Zone	6/10	





[1,2] EA no teme a la publicidad. El juego está repleto de anuncios de chocolate y canales de televisión. [3] Canchas específicas de los equipos, camisetas numeradas... *NBA Live '98* presta mucha atención al detalle. [4] Cómo no se debe defender, lección 35: cuando un atacante se dispone a lanzar, no hay bailoteo que sustituya a una buena falta...

PlayStation Magazine 14

VEREDICTO

GRÁFICOS	Suaves como una calva	8	ACCIÓN	Directa y complicadilla	9
SONIDO	Para fans del ambiente	8	PRESENTACIÓN	Calidad «yanqui»	9
ADICITIVIDAD	Porfa, otra temporada	8	ORIGINALIDAD	Mira las alternativas	5

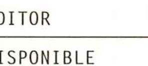
Otra actualización de una licencia deportiva por parte de EA. No supone sorpresa alguna pero, en cuanto a jugabilidad, a ver si eres capaz de desconectar la consola...

8 sobre 10



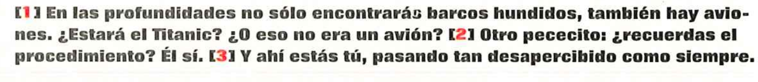






EDITOR	Sony	FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	¿Aventuras submarinas?





[1] En las profundidades no sólo encontrarás barcos hundidos, también hay aviones. ¿Estará el Titanic? ¿O eso no era un avión? [2] Otro pececito: ¿recuerdas el procedimiento? Él sí. [3] Y ahí estás tú, pasando tan desapercibido como siempre.





Treasures Of The Deep

Directos desde Japón, arriban a nuestras costas todos los mares del mundo. Ajústate el disfraz de Cousteau bajo el de Rambo y... prepárate para chapotear a lo grande.

Eres Jack Runyan, un ex-soldado de los Navy Seals (la élite marina estadounidense), y tu vocación es rescatar tesoros de antiguos barcos naufragados. Para llevar a cabo semejante *hobby* hace falta pasta, así que te enrolarás en la UMA (Organización de Mercenarios Submarinos). Allí será donde encuentres el material necesario para comenzar tu largo periplo como ladrón de tesoros.

A lo largo de tus 14 misiones descubrirás que los mares del mundo, tan apacibles vistos desde el Meteosat, no sólo están infestados de tiburones y peces-martillo, sino también de hombres-rana, submarinos y todo tipo de embarcaciones. Contarás con un pequeño submarino tipo USN-RI, algunas redes, un arpón, 15 torpedos... Tienes todo esto a tu disposición desde el principio, pero no tardará en parecerte poco. A medida que superes pantallas podrás gastarte tu oro en nuevas armas y utensilios, ahorrarlo para un submarino con mejores prestaciones, etc. Éstos son los submarinos que puedes encontrar: USN-RI (éste es gratis, te lo dan sólo por jugar), Porpoise, Deep Rover, Viper, Devilray, Nautilus, Typhoon y Marlin. Por supuesto, nosotros te aconsejamos el más caro (somos así de simpáticos), el denominado Devilray.

Algunos tesoros están en lugares tan pequeños que no cabe ninguno de tus vehículos. En esos casos, o bien abandonas la comodidad de tu submarino, o bien envías uno más pequeño por control-remoto denominado ROV. Durante tus viajes toparás con cierto número de desaprensivos. Una buena idea es cargárselos y arrebatarles todo lo que lleven. Si aun así tu arsenal se te antoja insuficiente, siempre podrás comprar: redes, minas magnéticas, de contacto, misiles, torpedos de plasma...

Al comienzo de cada pantalla se te muestra una reseña histórica, el mapa de tu situación geográfica y los objetivos de la misión. En plena acción dispondrás de dos radares en pantalla: uno indica los enemigos y objetos más cercanos; el otro representa un mapa de la zona en el que aparecen los objetivos y la estructura del terreno. Cuando finalizas una pantalla con éxito se te facilitan también los datos de todo lo que has llevado a cabo.

La calidad gráfica de este título es soberbia y la animación nos ha dejado atónitos. Desde el más insignificante cangrejo hasta el tiburón más hostil consiguen hacerte babear ante la pantalla. Entendemos que resulte difícil sentirse atraído por un género tan extraño, pero te aseguramos que *Treasures of the Deep* no decepcionará a nadie.

La acción rebosante, la equilibrada curva de dificultad, el repertorio de objetos, la variedad de vehículos, un arsenal monstruoso, los mejores efectos visuales y sonoros que hemos visto y una banda sonora sobresaliente nos obligan a conceder a *Treasures of the Deep* una puntuación de auténtico lujo. ¿Por qué no el máximo galardón? La verdad: el argumento es pobre y no da lugar a ciertos elementos de estrategia que, en nuestra humilde opinión, hubieran quedado muy bien. También echamos en falta una opción de *replay* que nos permitiera disfrutar de las vistas sin preocuparnos de los enemigos ni del radar. Los fallos de *Treasures of the Deep* apenas valen, juntos, el punto que le separa de la perfección. Es un título impecable.

Bajo las aguas del océano hay verdaderas fortalezas, ideales para afinar tu puntería con los misiles de plasma.



Esto es un tiburón. Lo que tienes en la mano es un arpón. ¿Más datos?



Alternativas...

No hay nada que se parezca a Treasures of the Deep.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Sin precedente 10	ACCIÓN	Claustrofóbica 9
SONIDO	Música celestial 10	PRESENTACIÓN	Impecable 9
ADICTIVIDAD	Desde que empieza 9	ORIGINALIDAD	El argumento 6

Namco ha vuelto a crear un género, una obra de culto. Lástima que se haya dado tan poco a conocer. Damos nuestra palabra de honor: no lo olvidaremos jamás.

9 sobre10

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

¿Tienes inquietudes arqueológicas? ¿Sientes nostalgia crónica? ¿Te interesa la antropología? No sufras más. A partir de ahora puedes hacerte con aquel número estupendo de *PSM* que se te escapó por razones ajenas a tu voluntad y que necesitas desesperadamente para que tu vida cobre sentido de nuevo.

1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11

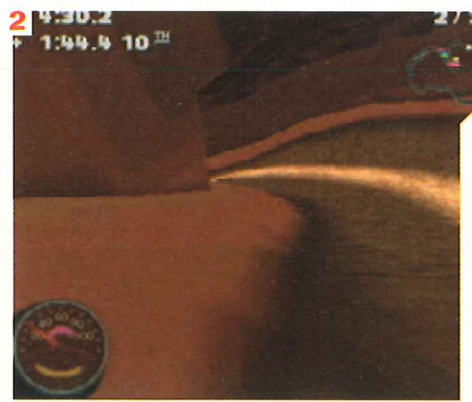

12


13


CONSIGUE
los números atrasados de *PlayStation Magazine* por 975 ptas. cada uno

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA
Forma de pago: Talón nominativo/contra reembolso
(+350 ptas. gastos de envío)





(1) La vista interior ofrece mayor sensación de velocidad. (2) Hay túneles de lo más sinuosos. Recuerda que tienes frenos. (3) Éste es Gadget, del equipo Axiom, ¿verdad que es simpático? (4) Como en el primer *JR*, encontrarás una pista en la selva. (5) Motos rápidas, nieve resbaladiza, acantilados altísimos...




Jet Moto 2

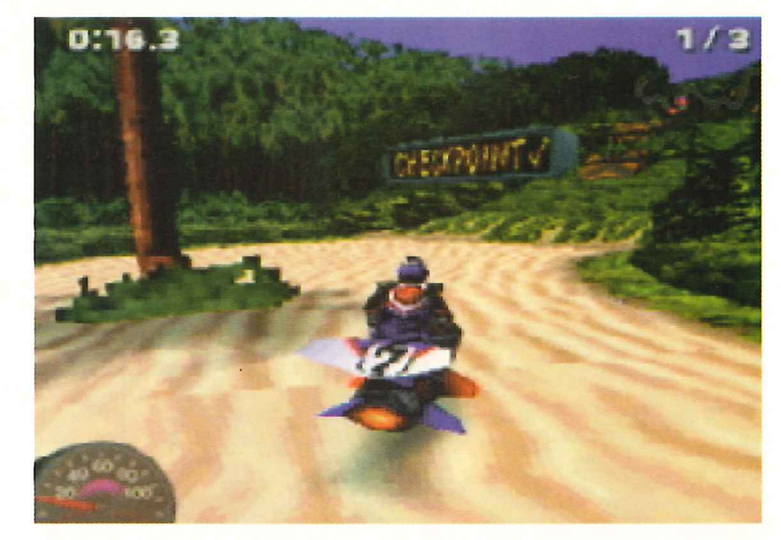
Carreras a la velocidad del rayo en motos que flotan sobre cualquier tipo de suelo... ¿Demasiada imaginación derrochada en *Jet Rider* para usarla sólo una vez?

Jet Moto pasó por nuestro país sin pena ni gloria a principios del pasado año (obtuvo un 7/10 en *PSM* 4), acusada de pantallazos, gráficos pobres, controles imposibles y una jugabilidad nula. Ahora SingleTrac ha programado Jet Moto 2 desde el principio.

En *Jet Moto 2* competirás a lo largo de 10 circuitos (completamente nuevos), a los que accederás a medida que vayas ganando carreras en todos los niveles de dificultad (*Novice, Amateur, Profesional* y *Master*). Desde el principio puedes jugar en tres pistas (*Slickrock Gorge, Meltdown* y *Aftershock*) con cualquiera de los cinco modos de juego, pero el único que te permite ganar el acceso al resto de los circuitos es el denominado *Full Season*, que es algo así como el modo arcade que todos conocemos: rivales, tiempo límite, *check points*, etc. El segundo modo, llamado *Custom Circuit*, es prácticamente idéntico al anterior, pero aquí puedes seleccionar el orden de las pistas y correr con o sin tiempo. El *Single Race* es —como habrás deducido— una única carrera. Y en cuanto al modo *Practice* no hay mucho que explicar: es el de prácticas.

Pues bien. Si sabes contar (confiamos en que sí), habrás notado que falta un modo, ¿verdad? Sí, tienes toda la razón, falta el *Head to Head*, el de pantalla partida para dos jugadores. Lo reservábamos para el final porque es el que puede presumir de divertido (incluso de original). Aquí, como en *V-Rally*, tienes libertad para seccionar la pantalla en horizontal o en vertical. Sin embargo, no recomendamos la partición horizontal ni al más experto: no se ve más allá de dos o tres palmos de distancia, la cámara enfoca demasiado abajo y omite el horizonte (que es justo lo que necesitas ver). La vertical, en cambio, es más que operable: los gráficos se mueven a la misma velocidad que en cualquier modo de un jugador y **la visibilidad es francamente buena. Sin embargo, no hay rivales de la CPU. Pero aún así es divertido, muy divertido.**

No se han obrado milagros en esta continuación: las mejoras gráficas son insuficientes en los tiempos que corren, y los pantallazos, que hacen moverse hasta al mueble del televisor, no son precisamente los suaves polígonos a los que ya nos estábamos acostumbrando. Lo que sí que nos gusta es la variedad de obstáculos: multi-







(1) En las mismas cuestas hay rampas. (2) La pista está delimitada por un campo eléctrico, como en *JR*. (3) ¡Un volcán!





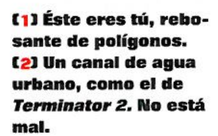
EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Pitbull Syndicate
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Juego de carreras

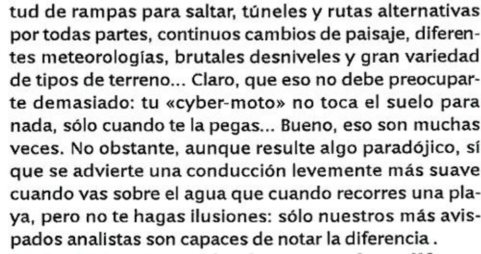




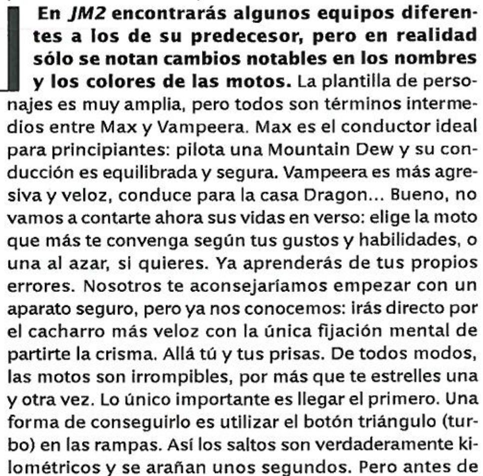
[1] Éste eres tú, rebosante de polígonos. [2] Un canal de agua urbano, como el de *Terminator 2*. No está mal.

tud de rampas para saltar, túneles y rutas alternativas por todas partes, continuos cambios de paisaje, diferentes meteorologías, brutales desniveles y gran variedad de tipos de terreno... Claro, que eso no debe preocuparte demasiado: tu «cyber-moto» no toca el suelo para nada, sólo cuando te la pegas... Bueno, eso son muchas veces. No obstante, aunque resulte algo paradójico, sí que se advierte una conducción levemente más suave cuando vas sobre el agua que cuando recorres una playa, pero no te hagas ilusiones: sólo nuestros más avispados analistas son capaces de notar la diferencia.





En *JM2* encontrarás algunos equipos diferentes a los de su predecesor, pero en realidad sólo se notan cambios notables en los nombres y los colores de las motos. La plantilla de personajes es muy amplia, pero todos son términos intermedios entre Max y Vampeera. Max es el conductor ideal para principiantes: pilota una Mountain Dew y su conducción es equilibrada y segura. Vampeera es más agresiva y veloz, conduce para la casa Dragon... Bueno, no vamos a contarte ahora sus vidas en verso: elige la moto que más te convenga según tus gustos y habilidades, o una al azar, si quieres. Ya aprenderás de tus propios errores. Nosotros te aconsejaríamos empezar con un aparato seguro, pero ya nos conocemos: irás directo por el cacharro más veloz con la única fijación mental de partirte la crisma. Allá tú y tus prisas. De todos modos, las motos son irrompibles, por más que te estrelles una y otra vez. Lo único importante es llegar el primero. Una forma de conseguirlo es utilizar el botón triángulo (turbo) en las rampas. Así los saltos son verdaderamente kilométricos y se arañan unos segundos. Pero antes de practicar cabriolas en el aire no te iría mal estudiar muy seriamente los aterrizajes, ya sabes: un poco de física gravitatoria, otro poco de aeronáutica forzosa, una pizca de primeros auxilios...



En cuanto a la curva de dificultad, es enorme. Al principio no te preocupas demasiado por tu salud, te lías la manta a la cabeza y sales a por todas, pero cuando te cansas de fracturarte el cráneo cada 15 segundos e intentas conducir de forma responsable, te das cuenta de que es imposible.

No obstante, lo que más nos ha llamado la atención han sido los gráficos: ¿dónde están los cambios? Suponíamos que, tratándose de los programadores de títulos como *Twisted Metal* y *Warhawk*, se habrían preocupado de solucionar los fallos del primer *JR*. Nos equivocamos. Los píxels son tan grandes que uno no se explica cómo pueden caber en la pantalla. La brusquedad de los movimientos marea y los enemigos te tratan como un perro cada vez que te ven.

Los controles, que ya en el original pretendían emular a los de *Wipeout*, son difíciles de manipular: nunca sabes si usar L1, L2, R1 o R2, si no usar ninguno, si frenar... Cuando te decides ya te has estrellado.

Hay demasiados obstáculos: la mayoría de las rampas son inaccesibles y lo único que hacen es molestar. Aparecen tantos elementos en pantalla que a la consola no le queda potencia suficiente para moverlos todos, por lo que la mayoría de las veces se ve la pared después de haber chocado con ella.

Y si tu intención es utilizar el plano de la esquina inferior para orientarte mínimamente, te pasarán dos cosas: primero, que tu distracción te llevará a un terrible accidente contra cualquiera de los miles de obstáculos que hay en cada circuito; y segundo, que no verás nada en el mapa que te sea de utilidad. Es tan parco en detalles que no representa ni los obstáculos, sólo las curvas.

Jet Moto 2 es un título muy divertido, con un modo para dos jugadores más que competente, pero nada más. El hecho de que, tras todo un año, los errores sigan ahí inalterables nos lleva a penalizarlo con un punto menos que *Jet Rider*. *JM2* es mejor que su antecesor, pero no lo suficiente. Quizás si hubiese llegado hace unos meses...





Aquí está el recorrido de las tres primeras pistas.

Alternativas...

Jet Rider	7/10	PSM4
Wipeout 2097	9/10	PSM1
Cool Boarders 2	8/10	PSM14
Rapid Racer	6/10	PSM12







[1] La ciudad es la mejor pista. [2] Si no te dedicaras a presumir delante de la novia no te pasarían estas cosas. [3] En las demos podrás visualizar todas las pantallas, incluidas las más inaccesibles.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Pasados de siglo 7	ACCIÓN	Más bien poca 7
SONIDO	Pésimo 3	PRESENTACIÓN	Manga 5
ADICTIVIDAD	Bueno... 7	ORIGINALIDAD	Sin cambios 5

Demasiados fallos para una segunda parte, y no por falta de tiempo. Todo su mérito reside en el modo para dos jugadores.

6 sobre 10





[1] Cuando llevas a cabo un golpe excepcional, tendrás que ver la repetición media docena de veces, como poco. [2] La línea blanca indica que será un buen golpe. La línea roja indica que será un desastre. Elige. [3] Último golpe. [4] Espectacular lanzamiento en parábola hacia el green. [5] Y un segundo vistazo al glorioso golpe.

PGA Tour '98

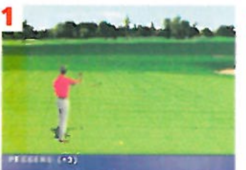
Viejo pero seguro, el PGA de EA regresa con algunas competiciones de más en su repertorio. ¿Jugamos a buscar las diferencias?

La primera vez que Electronic Arts sacó al mercado *PGA Tour* a principios de los noventa dio con una fórmula ganadora. Desde entonces lo ha exprimido bien, lo ha modernizado y le ha añadido algunos extras. Para la mayoría, la diferencia principal entre las dos últimas versiones de *PGA Tour* es el cambio en la fecha añadida al final del título. Básicamente se puede decir lo mismo de *PGA Tour '98*... excepto por una detalle: tanto *PGA Tour '96* como *PGA Tour '97* tenían sólo dos competiciones de 18 hoyos. Las cosas han mejorado con *PGA Tour '98*.

El juego presenta cinco competiciones reales, incluyendo el Bay Hill de Florida diseñado por Arnold Palmer (pregúntale a tu padre) y el Colonial Country Club de Texas. Dispones de varios modos de juego, desde el certamen estándar de 18, 36 o 72 hoyos (tendrás que despabilarte en los torneos de 36 y 72 hoyos para anotarte cada ronda sucesiva), hasta jugadas de golpes suaves, pasando por golpes largos y extensos.

Hay otras mejoras que cuestan más de descubrir a simple vista, a parte de la inclusión de un personaje digitalizado, muy parecido a Tiger Woods, al que puedes interpretar. **Todo lo demás es más de lo mismo; el medidor sigue ahí (en dos versiones, clásica y arcade), el mapa sigue en la pantalla, pero por suerte el caddy no se molesta en moverse cerca de la bandera cuando estás golpeando en el campo.** Más o menos lo que se podría esperar. Aunque algo más trabajado y con algunos parámetros extra para que el jugador más experimentado se entretenga, como por ejemplo añadirle efecto a la pelota para que gire hacia atrás o bote a lo largo del campo (bueno, si









[1, 2, 3] Juega un hoyo decente, anótate un punto y mira cómo lo celebra tu simpático e intrépido personaje. [4] Quita de ahí la bandera imaginaria para conseguir una trayectoria derechita al hoyo.







EDITOR	**Electronic Arts**	FABRICANTE	**Electronic Arts**
DISPONIBLE	**SÍ**	ORIGEN	**Estados Unidos**
PRECIO	**7.990 pesetas**	GÉNERO	**Simulador de golf**

[1] Aquí estamos, cambiando el ángulo de tiro. [2] ¡Pero si es Tiger Woods! [3] Un golpe tonto y la pelota se te irá directamente al agua. [4] En el par cinco es más fácil acumular golpes, sobre todo si efectúas un saque demasiado potente. [5] No te has inclinado lo suficiente en este green. [6] Un espléndido golpe desde un terreno escabroso.

todo va bien). También puedes empezar desde distintos puntos del campo de golf si no están en una competición, lo que te permite obviamente a llegar al green con pocos golpes (esto es muy útil si te tienta pulsar Reset, porque ya vas con nueve golpes sobre el par tras los tres primeros hoyos.

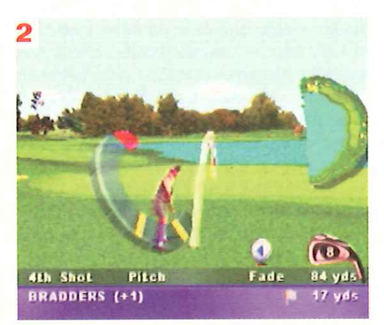
Pero entonces, ¿se trata o no se trata de un modo de explotar sin más la licencia de PGA? Bueno, puede que sí y puede que no. El hecho es que *PGA Tour* es un gran juego de golf. A parte de eso, sólo se puede sacar en claro que la versión *'98* no es una mejora radical de las anteriores. De acuerdo que no hayan querido aguar un fórmula de éxito, pero con tres competiciones más como única innovación, no basta para garantizar una puntuación más elevada.

Hay parámetros extra para que el jugador más experto se entretenga, como asignar efecto a la pelota para que gire atrás o bote a lo largo del green

Como un «simple» juego, *PGA Tour '98* no es el título más entretenido que existe para PlayStation. Claro que podéis jugar cuatro a la vez (en un solo pad), pero no deja de ser un juego de golf. Puedes conocer un certamen como la palma de tu mano, pero la técnica de juego siempre consiste en pulsar la X cuando el medidor esté cruzando la línea amarilla en las oscilaciones hacia arriba y abajo. Si no lo haces, no importa cuánto efecto le des a la pelota, porque la enviarás a algún lugar del que es imposible sacarla. Suele ser agua. Las nuevas competiciones son más bien un complemento de tipo estético, y no de jugabilidad.

En definitiva, esta versión no incluye grandes mejoras en cuanto a gráficos, y el sonido es más bien un auténtico engorro.

Sigue conservando cierto encanto, claro, y los malos golpes siguen siendo por culpa tuya (sobre todo si no tienes en cuenta las rachas de viento, a quién se le ocurre descuidarse, por favor), pero no es ni mucho menos una adquisición esencial si ya tienes un juego de golf decente, algo como *PGA Tour '97*, por ejemplo.



[1] Después de cada hoyo el juego te recuerda lo incompetente que eres.
[2] Darle efecto a la pelota en este golpe corto sería un grave error.

Alternativas...

Actua Golf	8/10	
PGA Tour '96	8/10	
PGA Tour '97	7/10	PSM1
Actua Golf 2	7/10	
World Cup Golf	6/10	
Konami Open Golf	5/10	
Virtual Golf	5/10	

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Animación desigual 6**	ACCIÓN	**Pulsa esa X 6**
SONIDO	**No necesitas sonotone 5**	PRESENTACIÓN	**Hola, qué tal 6**
ADICTIVIDAD	**Muchos hoyos por jugar 7**	ORIGINALIDAD	**La misma fórmula 2**

Un gran juego de golf que merece una ojeadita si tu colección no conoce el género. Sin embargo, ¿vale la pena que te actualices si ya posees una versión previa de *PGA Tour*?

7 sobre10





[1] ¿Está la tabla en contacto con el suelo o volamos a un palmo de la nieve? Bienvenido al reino de la duda. [2] Allá vamos, a toda máquina por la pendiente, preparados para efectuar un combo de 360° denominado *shifty indy nosebone grab.* O para caer hechos un ovillo y mojarnos los pantalones.

Cool Boarders 2

Puede que correr a cien por hora no sea nada nuevo para ti, pero... ¿lo has probado sin coche? Tú solo, una simple tabla, nieve... y frío, mucho frío.

Cuando analizamos *Cool Boarders* (*PSM* 4), sentimos una profunda decepción: poco jugable, lento, vacío, solitario, corto... Un 6 sobre 10. «Nunca, jamás —dijimos— se cargará en nuestra consola nada relacionado con un deporte de invierno».

Pero el tiempo pasa, y hasta las heridas más profundas cicatrizan. Allá por junio empezamos a oír voces sobre *Cool Boarders 2* y nos enteramos de algunas de sus innovaciones: nadie pudo evitar el resurgir de una pequeña llama de esperanza en lo más hondo de nuestros destrozados corazones... ¿Otra decepción incurable? ¡Esta vez no! Sony aprendió de sus errores...

Todos los defectillos de la versión original se han solventado con creces: las tres pistas se han convertido en 10, la soledad de tu personaje en los vastos Alpes se ha solucionado con un modo *competition* y la pantalla partida para dos jugadores, los gráficos lentos y pobres de la primera parte transcurren ahora a una velocidad supersónica... No te lo puedes perder.

Hay cinco modos de juego: *Competition, FreeStile, Big Air, Halfpipe* y *Board Park*. El primero es el normal en todos los juegos de carreras. Antes de empezar debes superar la prueba de clasificación, que consta de dos saltos en los que demostrarás tus habilidades con la tabla ante un severo jurado. Tu acrobacia se evalúa en función de diversas características que se puntúan por separado: velocidad, giro (cuantas más piruetas des y más complejas sean, mejor), clase de acrobacia (unas se valoran más que otras), distancia que has alcanzado hasta tocar el suelo y calidad de tu «aterrizaje». Entonces los puntos se suman y el total de los dos saltos se compara con las marcas de tus adversarios. Si has logrado mejor puntuación que los siete contrincantes de la CPU, saldrás en primera posición en la carrera. Si has quedado segundo, serás el segundo en salir, etc. Y entonces sí: el gran descenso, al más puro estilo arcade: con contrincantes que superar —algo que se echó mucho en falta en el primer *Cool Boarders*—, tiempo límite, *check points*, etc. Aquí las acrobacias no se puntúan, sólo te hacen perder tiempo, así que deja de presumir de habilidoso. **Para superar una pista y correr en la siguiente debes lograr una posición «mínima»** que se te especificará durante el *loading*. En la primera carrera, por ejemplo, tendrás que llegar al menos en 7ª posición (hay 8 participantes en total). Para pasar la segunda, deberás llegar 6º; para la tercera, el 5º, etc. Pero tu posición de salida siempre habrás de ganártela con los dos saltos previos de la clasificación para cada bajada. ¿Que te parece fácil? Ya veremos cuando llegues a la séptima pista y se te exija llegar el 2º para pasar...

El denominado *Free Style* es lo que todos conocemos como *Time Trial*: una carrera contrarreloj, sin oponentes. Es en esta modalidad donde podrás competir con un amiguete en la opción de dos jugadores a pantalla partida (lástima que en *competition* no se pueda). Y aquí es donde todos queríamos llegar, ¿verdad? Pues acabemos con tus pesquisas: la *split screen* se divide en vertical y... ¡funciona a las mil maravillas! No pierde un ápice de velo-







Cada personaje tiene sus puntos fuertes y sus puntos débiles. Prueba suerte con todos ellos hasta que encuentres la horma de tu zapato.

Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible | Analógico COMPATIBLE

■ EDITOR	**Sony**	■ FABRICANTE	**UEP-Systems**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Arcade de carreras**

1

(1) El replay nos enseña las virguerías que hemos hecho desde distintos ángulos para que te regocijes de placer ante tu maestría. (2) La recta final, uno de los momentos más gratificantes. O no.

2



cidad (que es vertiginosa), y la visibilidad es prácticamente la misma que en pantalla completa, cosa poco frecuente. Es una de las mejores pantallas partidas que hemos visto, en serio. Pero si estás solo y te apetece más competir contigo mismo que contra la CPU, no te preocupes: también puedes activar el modo fantasma y ver tus propias mejoras en vivo. Además, una de las cosas que más nos ha llamado la atención es que en el *replay* también verás al fantasma contra el que has jugado (en todos los juegos con esta opción, el fantasma desaparecía al empezar la repetición).

Big Air es uno de los dos modos de entrenamiento que a su vez se compone de *contest* y *master*. El *contest* es un único salto en rampa que la máquina te puntúa. Puedes repetir tantas veces como quieras, y es el lugar idóneo para practicar esa pirueta que te encanta y no consigues perfeccionar. Pero el *master* ya es algo más serio: se trata de nuestra modalidad favorita y consiste en saltar y saltar una y otra vez hasta aprender todas las acrobacias posibles del juego (que son casi infinitas): tú bajas por una pista recta que cuenta con un sinfín de escalones en forma de rampa y un tiempo limitado. En cada rampa, la máquina te ordena que ejecutes un determinado tipo de salto, que se llamará *Indy Nosebone*, *Backflip Fakie* o algo parecido. Si no sabes cómo demonios se hace lo que te pide, al caer al suelo aparece en pantalla otra vez el nombre de la acrobacia, pero acompañado esta vez de la combinación de botones que debes pulsar cuando estés en el aire. Si vuelves a hacerlo mal, la máquina insiste una y otra vez hasta que lo ejecutas correctamente. Cuando al fin lo consigas, se te premiará con unos segundos de tiempo y aparecerá en pantalla el nombre del siguiente salto (un poco más difícil). Por supuesto, cuantas más veces lo hagas mal, antes se te acabará el tiempo. Es una forma ideal de practicar auténticas virguerías.







En la modalidad *Halfpipe* las acrobacias se ejecutan a lo largo de una pista de hielo en forma de medio cilindro. Está muy bien, pero no es tan divertido como el resto de los modos.

El denominado *Board Park* es otra pista especial de entrenamiento con algunos saltos, rampas, obstáculos... Tiene ciertos detalles que nos encantan: si pulsas *select* aparece en pantalla un dibujo del pad que te enseña cómo se llevan a cabo movimientos imprescindibles, trucos para tomar las curvas abiertas o las cerradas sin perder velocidad, cómo deslizarse más rápido o más despacio según convenga... Todo lo que uno debe saber antes de atreverse con el modo *Competition*.

¿Qué más se puede decir? Gráficos de fondo pre-renderizados fundidos con los polígonos de primer plano, vistas en primera y tercera persona excelentes, animaciones ideales para sacarle jugo a tu nuevo pad analógico, carreras nocturnas y hasta con nieve cayendo, música muy bien ambientada, efectos más que solventes, una presentación estupenda, multitud de opciones, infinidad de movimientos, velocidad, velocidad y velocidad... Aquí hay juego para rato.

Los saltos

Todas las pistas cuentan con cierto número de «escalones» o «precipicios» destinados a que practiques acrobacias. Para saltar debes mantener pulsado el botón X justo hasta el borde de la rampa y soltarlo en el último instante. Cuanto más lo mantengas apretado, dispondrás de más impulso y tiempo hasta tocar el suelo. Todo ese tiempo debes invertirlo en acrobacias (si haces más de una y son muy complicadas, obtendrás mejor puntuación). Éstas estarán compuestas por una de las dos partes fundamentales que te explicamos a continuación (o por ambas, depende de tu maestría):

El giro (spin)

Es, básicamente, la vuelta o vueltas que des en el aire. Los hay de varios tipos:

Right Spin: Con X pulsado, se mantiene «derecha» en el pad y se sueltan justo al llegar al precipicio. Tu personaje entonces gira sobre sí mismo, como una hélice humana. Cuanto más tiempo hayas tenido pulsados los botones, más grados de giro consigues: 90º (un cuarto de vuelta, poco aconsejable al llegar al suelo), 180º (media vuelta), 360º (una vuelta entera), 720º (un auténtico mareo)...

Left Spin: Igual que el anterior, pero en sentido contrario.

Flip: Es una vuelta hacia adelante: no tienes más remedio que dar un giro de 360º o 720º. Son las dos únicas formas de caer en pie. Si no calculas bien el tiempo que has de mantener apretados los botones... Prepárate para los crueles abucheos de un público hostil.

Backflip: Lo mismo, pero hacia atrás. Suele dar mejores resultados, pero no es apto para novatos.

3-D Spin: Una mezcla de ambas cosas (un *right/left spin* con un *flip/backflip*). Nadie puede imaginarse las veces que nos hemos partido la columna intentándolo en la redacción. Cuando lo consigues alucinas.

El movimiento:

Tanto si decides dar o no vueltas en el aire, hay un montón de acrobacias que puedes hacer, desde las más fáciles (*shifty*, pulsando tan sólo L1 en el aire), hasta las más imposibles combinaciones con giros (*Flip Nose Grab*, dando una vuelta hacia delante y pulsando «arriba, arriba + R1»). Los nombres no se aprenden en un día, pero te aseguramos que se aprenden. Además, durante cada *loading*, aparece en pantalla el nombre de un movimiento, la combinación de botones para hacerlo y un dibujo ilustrativo. Así, no sólo vas aprendiendo casi sin darte cuenta, sino que apenas te enteras de cuando una pista se está cargando. Una genial idea.

¿Que cuántos movimientos hay en total? No sabemos contar tanto.



Alternativas...

Cool Boarders	6/10	PSM4

PlayStation Magazine 14 (Edición Oficial Española)

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Suaves y vertiginosos 9**	■ ACCIÓN	**Inmensa 9**
■ SONIDO	**Efectos bien adaptados 8**	■ PRESENTACIÓN	**«Alasko-californiana» 8**
■ ADICTIVIDAD	**Para rato 8**	■ ORIGINALIDAD	**Es una segunda parte 5**

Jamás hubiésemos imaginado que se podía hacer algo tan espectacular con un deporte de invierno. Es algo diferente, es... superior.

8 sobre 10

Concurso

STEEL REIGN



El reino del acero se aproxima, implacable, arrollando al enemigo, cosiéndolo a plomo y láser. Su decálogo de niveles se extiende más allá del desierto, y su ejército de tanques, cual tremebundo equipo

Las preguntas

A ¿Cuántos niveles debes superar en *Steel Reign*?

B ¿Cuántos tanques hay para escoger?

El premio

Un juego completo *Steel Reign* para cada uno de los diez ganadores

Las respuestas

Envía este cupón a CONCURSO *STEEL REIGN*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

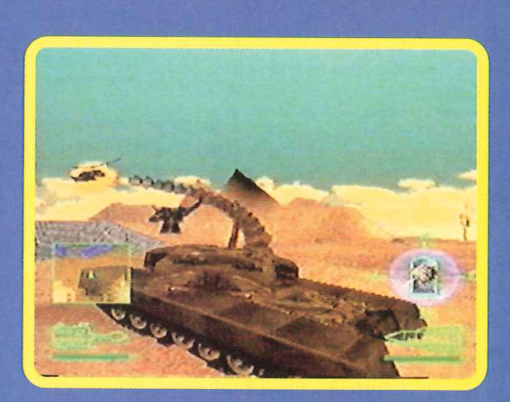
País: ....

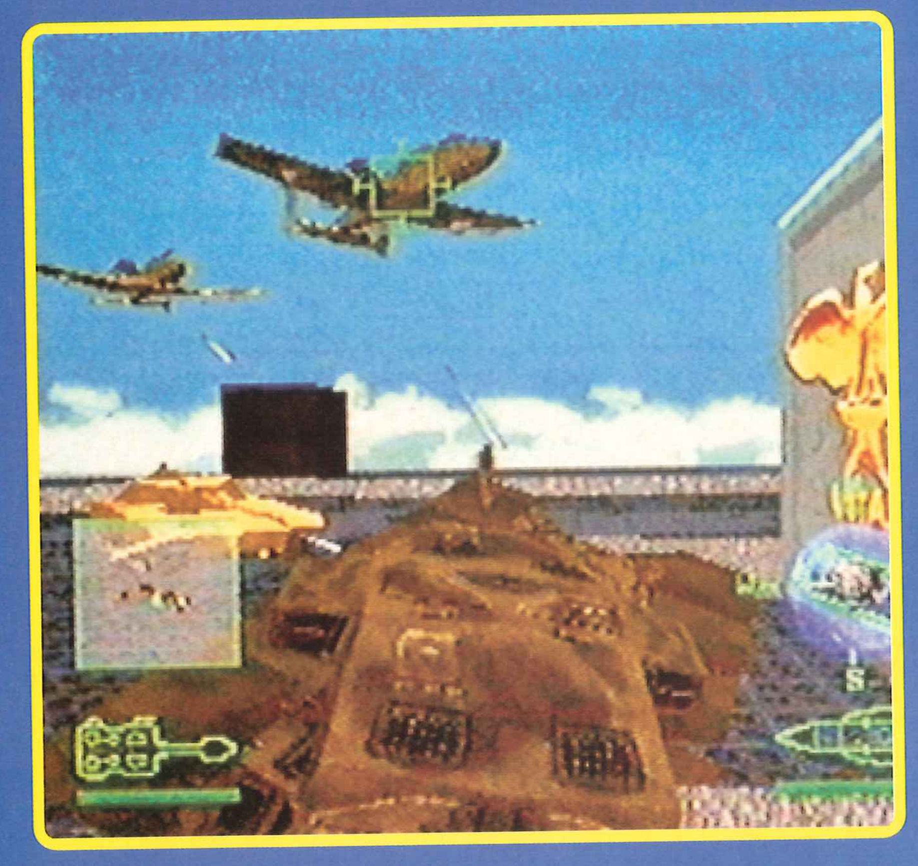
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.







de balompié, arremete inmisericorde contra todo lo que osa parpadear en el mapa. Abre la escotilla y cuélate en uno de estos magníficos carros de combate. Pero antes, ¿eres lo suficientemente bueno para formar parte de la tropa Steel Reign? Demuéstralo: envíanos este cuestionario debidamente cumplimentado y espera firme hasta conocer el resultado de nuestro sorteo.



Y LOS AFORTUNADOS SON...



Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizá lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

CONCURSO *BROKEN SWORD 2*

Ganadores de un juego completo *Broken Sword 2*

Javier García Lebrato **(Sestao, Vizcaya)**
Augusto Córdoba Núñez **(Córdoba)**
Juan Carlos Marquina Yepes **(Alicante)**
Alfredo Yeray Gil Moreno **(Las Palmas, Canarias)**
Miguel Ángel Martín Fernández **(Valencia)**
Rubén Rodríguez Lorente **(Zaragoza)**
Rosa Salas Rebenga **(Ibiza, Baleares)**
Luis M. González Pérez **(Paterna de Rivera, Cádiz)**
Héctor Tejada Hidalgo **(Adra, Almería)**
Emilio Vicente Díaz **(Valencia)**

Respuestas correctas:

A. Nico
B. 16

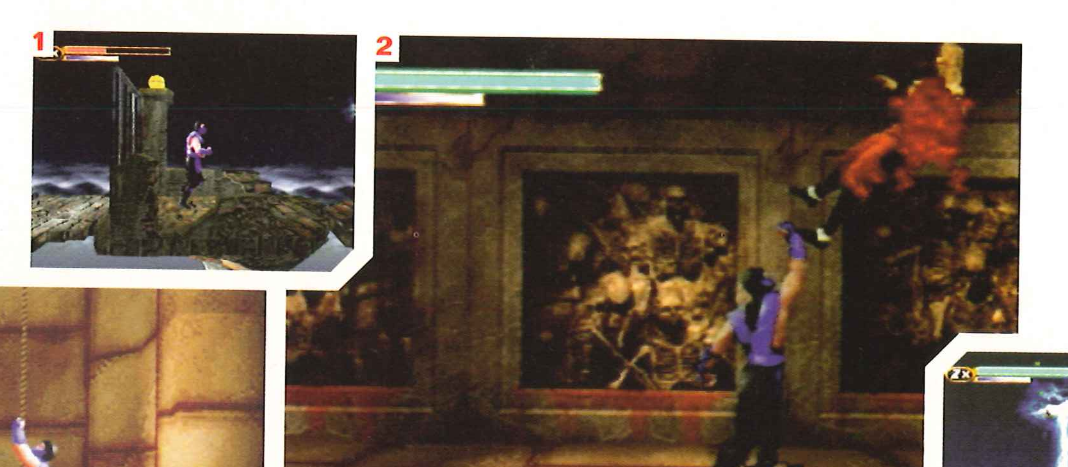
CONCURSO *TOMB RAIDER 2*

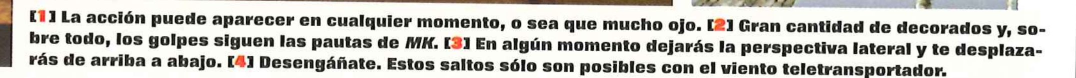
Ganadores de un juego completo *Tomb Raider 2*

Luis Gabaldón Álvarez **(Ponferrada, León)**
Rubén Fernández Maestra **(Baeza, Jaén)**
Diego Gonzalo Cardaño **(Palencia)**
Juan de Dios Santos López **(Lachar, Granada)**
Raquel Luengo Medina **(Valladolid)**

Respuestas correctas:

A. Lejano Oriente e Italia
B. Humanos





[1] La acción puede aparecer en cualquier momento, o sea que mucho ojo. [2] Gran cantidad de decorados y, sobre todo, los golpes siguen las pautas de *MK*. [3] En algún momento dejarás la perspectiva lateral y te desplazarás de arriba a abajo. [4] Desengáñate. Estos saltos sólo son posibles con el viento teletransportador.

MK Mythologies

Otra entrega de la saga *MK* aterriza en la consola gris (y ya van tropecientas), pero no sólo de golpes vive Sub-Zero...

M*ortal Kombat* fue uno de los primeros juegos de lucha que llegaron a las consolas domésticas (previo paso por el universo PC). Pronto se erigió como el máximo rival de *Street Fighter II*. Pero *MK*, a diferencia del juego de Capcom, exhibía luchadores muy realistas y permitía realizar los golpes más salvajes vistos hasta el momento. Al primero siguió toda una hornada de secuelas, pero el tiempo demostró que *MK* no era para tanto. Esta vez, no obstante, la nueva entrega de Midway intenta desmarcarse de la tónica de sus antecesores.

Sub-Zero ha sido contratado por un maléfico dios caído llamado Quan Chi. La misión de nuestro mercenario asesino consistirá en apoderarse del Mapa sagrado de los Templos y, una vez concluida tal misión, encontrar el amuleto sagrado de Shinnok. Sub-Zero atravesará verdaderos infiernos poblados de poderosos enemigos y peligros de todo tipo.



Mortal Kombat Mythologies se desarrolla en 12 fases. **Seguiremos a su protagonista utilizando una perspectiva lateral (en contadas ocasiones la acción se desarrolla de arriba a abajo) y, si bien alguna rotación pueda engañarnos, los gráficos son en 2-D puro.** Recogeremos elementos, llaves, pócimas curativas, urnas que aumentarán nuestra potencia, un traductor para descifrar inscripciones... Habrá ocasiones en las que creeremos estar ante un puzzle, pero en ningún caso se trata de un enigma a la manera de *Tomb Raider*: simplemente nos desviaremos para recoger alguna llave y volveremos al punto en donde se bifurcó la acción. Todas las fases están repletas de plataformas que nos obligarán a agudizar nuestra habilidad y precisión en el salto, y la lucha será el complemento ideal para la diversión. También nos enfrentaremos con los clásicos *final bosses*.

La ambientación de *MKM* es uno de sus puntos fuertes. Sus desarrolladores han combinado a la perfección colores oscuros y puntos de luz, proporcionándole un aspecto de lo más tétrico. Con tanta oscuridad, acaba por recordar un tanto a *Nightmare Creatures*.







[1] Un consejo, si nos lo permites: acércate muy lentamente a los bloques de piedra y espera la mejor ocasión. [2, 3] Los enemigos de final de nivel te lo pondrán muy crudo, muchacho.

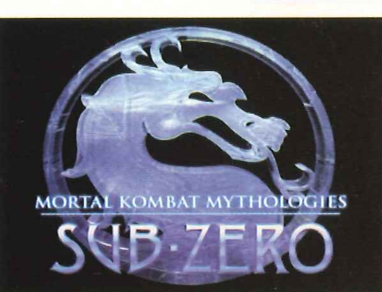




■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	Midway
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*/Plataformas







[1] ¿No te recuerda a *Resident Evil*? [2] La falta de precisión en el salto desperdiciará muchas vidas. Entrena duro. [3] «¿Me dejo caer o hago que llamen a los bomberos?» [4] Magno ejemplo de la vistosidad que despliegan las secuencias de vídeo. Pero qué bonito.

Sin embargo, lo que no está tan logrado son las animaciones de los personajes, empezando por Sub-Zero, que ya aparecía en la primera versión de *MK* y que sigue desplazándose como antaño. Nuestros enemigos, por su parte, a menudo no son más que un conjunto de autómatas.

La música sigue las pautas marcadas por la tenebrosa partitura de *MK 2*, y los efectos de sonido (gritos, pisadas, golpes y roturas de huesos) harán estremecer al más pintado.

Pero el talón de Aquiles de *MKM* se localiza en la acción. Al fin y al cabo, combinar un juego de lucha con plataformas y aventura es una tarea de difícil resolución. Si en los juegos de plataformas se necesitan movimientos fiables y precisos, los saltos de Sub-Zero son imprevisibles e incontrolables. En cuanto a los elementos de lucha, y pese a ser secuela de uno de los *beat 'em up* más famosos de la historia, *MK* facilita una caterva de malos de fácil aniquilación, mientras que te lo pone muy difícil con los enemigos finales: la acción sitúa a Sub-Zero en el centro de la pantalla, de modo que es imposible adivinar los ataques de los contendientes.

De cualquier modo, Midway ha introducido varios elementos que enriquecen el juego e incrementan su adictividad. Entre ellos, la constante aparición de estupendas secuencias de vídeo, que en ocasiones forman parte de la acción; un menú de elementos que podremos combinar y usar en diferentes momentos del juego; la necesidad de adquirir experiencia para realizar los golpes especiales (un total de nueve); y, por último, los famosos *fatalities*, que podremos llevar a cabo al eliminar a un enemigo de magnitud.

MKM puede engancharnos en un primer contacto (gracias a su inmejorable aspecto), sumirnos en la más increíble desesperación al cabo de un rato (por la falta de precisión en los movimientos) y, si superamos esta segunda fase (tras mucho, **mucho** entrenar), divertirnos de lo lindo. Un excelente intento, por momentos logrado y por otros no demasiado, de mezclar ingredientes de todo tipo. Puede convertirse en el aperitivo ideal mientras esperamos la conversión a PlayStation de *Mortal Kombat 4* por fin en 3-D.



No conocemos nada parecido, se trata de un batiburrillo de géneros.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Muy buenos 8	■ ACCIÓN	Demasiado difícil 5
■ SONIDO	Buenos efectos 7	■ PRESENTACIÓN	Bien filmada 8
■ ADICTIVIDAD	Si entrenas 6	■ ORIGINALIDAD	Fusión desconcertante 6

Con mejores movimientos y sin los elementos de puzzle, *MKM* entraría por la puerta grande en cualquier juegoteca. De todas formas es una experiencia interesante







■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Quickdraw
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Arcade de carreras



[1] El coche dibujado es sólo uno de los que están a tu disposición. [2] Parque de atracciones. [3] Aviones sobrevolando la escena. [4] El martillo. [5] Cuidado con el cartón piedra. [6] Un atajo, qué bien.









Wreckin' Crew

Al fin un *Mario Kart* para nuestra consola... ¿O ya es demasiado tarde?

El juego, en general, está bastante bien: la multitud de pistas, la inteligencia artificial de tus adversarios, la calidad gráfica de los escenarios, los incontables detalles, la inmensidad de ítems, el modo multijugador (¡hasta 8 jugadores a la vez!) y la sobredosis de armas que tendrás a tu disposición para eliminar a tus enemigos son razones más que suficientes para divertirse con *Wreckin' Crew* durante mucho, mucho tiempo.

La conducción recuerda al modo arcade de *F1 '97*: suave, con una dirección precisa y una facilidad para derrapar que engancha desde el principio. Si dominas bien el arte del «trompo», no necesitarás frenar en ninguna curva, y podrás dedicar tu esfuerzo por entero a tratar a tus enemigos como se merecen. Pero el aire general es más bien el de títulos como *Motor Toon GP2 y MicroMachines V3*, con toques de *Motor Mash, Ray Tracers, Ridge Racer* o, incluso, *Wipeout*. Suena raro, ¿no? Pues sí: los personajes, los coches y la acción son del estilo de «dibujos animados» que despliegan *Motor Toon o Motor Mash*, mientras que la libertad de movimiento y la opulencia de los mapeados se acerca más a los niveles de *MicroMachines V3*. El genuino estilo de conducción arcade en el que resulta imposible volcar o salirse de la carretera es muy similar al de *Ridge Racer*. Y los «anillos flotantes mágicos» cumplen la función de los propulsores azules de *Wipeout* (una especie de turbos). En cuanto a la dinámica de juego, es común a casi todos los títulos citados: se trata de correr a toda pastilla por escenarios interactivos, destruyendo la mayor cantidad de enemigos posible y recogiendo *power-ups*, armas y hasta dinero por todas partes. Sin embargo, lo curioso es que la intención de los programadores era crear un *Mario Kart* para PlayStation (aunque con una calidad gráfica superior), cuando precisamente el célebre título de Nintendo es el que más lejano se nos antoja de *Wreckin' Crew*. Éste no es mejor ni peor: es diferente, con personalidad propia...



Goza de uno de los derroches técnicos más impresionantes que se han visto desde *Porsche Challenge:* 500.000 polígonos por nivel, 3.000 elementos en 3-D por pista, 30 frames por segundo... ¡Y más de 2.500 polígonos por *frame!* Pero... ¿todo está construido a base de polígonos? No, todo no. Hay algunas cosillas diseñadas con *sprites*... Los coches. No nos hemos asustado por eso: cuando estuvimos en los estudios de Quickdraw, en Gran Bretaña, Lloyd Baker ya nos anunció que todo se compondría de mapeados poligonales excepto los vehículos. Argumentó que, como los coches son representaciones de prototipos reales comprendidos entre los años treinta y setenta, carecían de partes planas y lo más adecuado era usar sprites para modelarlos con fidelidad. Nada que objetar. Incluso nos alegramos de que se tomaran la molestia de buscar la forma más realista de representar los vehículos. Pero el resultado no nos ha alegrado tanto: los sprites se salen por completo de contexto, parece que floten sobre la pantalla, y están tristemente animados. La infinidad de desvíos, atajos, áreas secretas, túneles, todo eso suele ser estupendo cuando se usa con moderación, pero cuando la mayor parte del tiempo te encuentras perdido o circulando en sentido contrario pierde parte de su gracia.

Wreckin' Crew es divertidísimo, muy largo y nunca hay dos partidas iguales, pero no ha supuesto el gran paso en el género de las carreras que todos esperábamos.







Alternativas...



Rage Racer	9/10	PSM8
MicroMachines V3	8/10	PSM4
Penny Racers	5/10	PSM3
Speedster	5/10	PSM7



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	¿Coches planos? 6	■ ACCIÓN	¡8 jugadores! 8
■ SONIDO	Graciosillo, pero... 5	■ PRESENTACIÓN	Mejorable 5
■ ADICTIVIDAD	Altísima 7	■ ORIGINALIDAD	¿Dónde? 2

No es la revolución que esperábamos, pero es muy divertido. Los escenarios interactúan de forma notable y la adictividad es enorme... Pero tiene demasiados fallos.

6 sobre 10



Este mes echamos una mirada melancólica al pasado, a los juegos que moldearon la PlayStation en su lanzamiento y que más tarde reaparecen a un precio estupendo en serie Platinum. Toda plataforma de juegos ha acabado por obtener su software a precio reducido. Un «relanzamiento» alarga la vida del título y anima a los nuevos jugadores a repasar el catálogo antiguo de una consola. La decisión de Sony de lanzar la línea Platinum no fue fruto de una intensa sed de gananciales; se trató más bien de un tanteo sobre el posible resultado de una oferta de clásicos a precios reducidos. Y el éxito de la gama ha sorprendido a todos.

Déjanos guiarte, pues, por algunos de los caminos que conducen al edén en 3.990 módicas pesetas (los veteranos de la PSX pueden abstenerse). Éste es sólo el primero de nuestros paseos por la serie Platinum.

SERIE PLATINUM

[1] *Wipeout* es uno de los juegos que «hicieron» la PlayStation y sigue siendo uno de los puntos de referencia de Sony. [2] En cuanto al punto de vista gráfico, tras dos años, aún pocos pueden compararse.





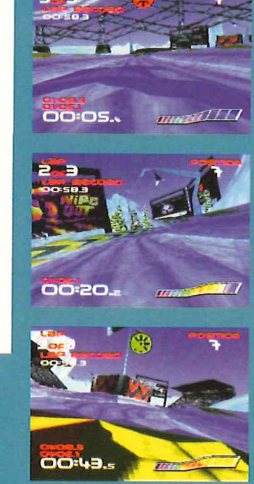
Wipeout

- EDITOR **Sony**
- APARICIÓN **Sep 1995**
- PRECIO **3.990 pesetas**

Wipeout es sinónimo de PlayStation. Aunque luego se convirtió a PC y Saturn, *Wipeout* era en esencia la declaración de principios de la consola gris. Llegó a bombo y platillo y zumbamos por sus tortuosas pistas sin rechistar. Y era el juego que estaba en clubs dance de toda Europa. ¡Cielos! De pronto, los videojuegos estaban a la última y la banda sonora contenía trabajos de músicos como Orbital y Letfield.

Mientras, ha aparecido su secuela, *Wipeout 2097*, junto con el *Firestarter* de Prodigy para confirmar ambos títulos como los juegos más al día del mercado. Y ahora puedes conseguir el primero a precio reducido. Para los que no estén al loro, *Wipeout* es un juego de naves en el que te has de inclinar por una serie de ondulantes circuitos futuristas. Durante la carrera puedes recoger diversos *power-ups* que, activados en el momento justo, harán retroceder a tus rivales. Pero es difícil con ganas. Las pistas son mucho menos piadosas que las de la secuela: cuando rozas los flancos, tu nave se detiene. Pero no importa, porque el original es un buen juego de vuelo por derecho propio, y mucho mejor que la mayoría de las copias que han seguido su estela.

VEREDICTO 8/10



Éste es el nivel seis, la pista conocida como Slipstream. Está ambientada en Groenlandia y está llena de estalactitas, árboles nevados y curvas cerradas.



[1] Como puedes ver, tu nave no siempre está equilibrada. [2] Hay dos ángulos de carrera para escoger, externa y desde el interior de la nave.

Ridge Racer

■ EDITOR Sony
■ APARICIÓN Sep 1995
■ PRECIO 3.990 pesetas

En estos tiempos pletóricos, a veces cuesta creer el impacto que *Ridge Racer* causó en el mundo de los videojuegos. En los oscuros días del pasado era casi imposible creer que pudiera convertirse sin grandes aspavientos la espléndida recreativa de Namco a consola. Pero *Ridge Racer* lo logró. Fue el primer juego que apareció en Japón para PlayStation, pero incluso con dos años a sus espaldas su espíritu permanece intacto. Como afirmaba con elocuencia uno de nuestros corresponsales durante su última borrachera, «el cometido del juego de conducción, durante su relativamente corta vida, ha sido el de proclamar y hacer correr la voz». Sin duda, *Ridge Racer* anunció la llegada de PlayStation a un mundo expectante, un mundo que ya se cansaba de los juegos de 16 bits.

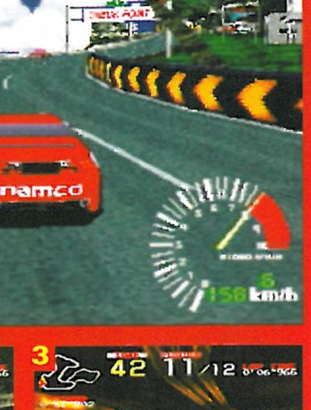
Y, querido colega, *Ridge Racer* aún es genial. Ya sabemos que sólo tiene un circuito, pero qué podemos hacer, ¿eh? Pues correr a todo gas con los coches de *Ridge*, que son todavía una de las mayores emociones de la PlayStation. Aunque termines el juego tras unos cuantos días de correr sin parar, como la mecánica del asunto es tan exacta, siempre vuelves por otro paseo.

Y es tan bueno como *Rage Racer*, mejor aún que *Ridge Racer Revolution*. Ya lo sabes.

VEREDICTO 9/10




Querido lector, *Ridge Racer* es EL juego de los campeones, y si no tienes una copia es que algo no va bien. Consíguelo.







[1] Todo usuario de videojuegos debería aprender el arte de zumbar en auto con *Ridge Racer*. [2] Cuélate por dentro y a tragar millas. [3] Dales caña a los rivales para quitártelos de en medio. [4] Sólo cinco más por adelantar.

Tekken

■ EDITOR Sony
■ APARICIÓN Sep 1995
■ PRECIO 3.990 pesetas

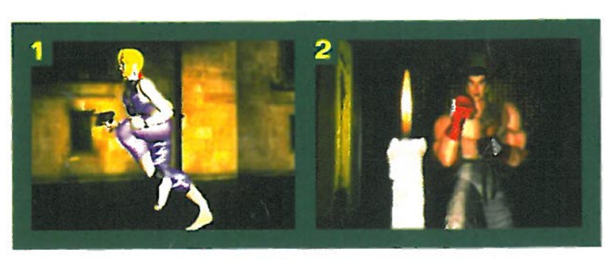
En honor a la verdad, aunque *Tekken 2* introdujo varios personajes espléndidos, no es muy diferente del juego del que vamos a hablar. *Tekken* fue el pugilista título poligonal que hizo la boca agua a los jugadores. Aunque *Battle Arena Toshinden* subió antes al ring del PAL, ya sabíamos que *Tekken* era el mejor tras jugarlo en las versiones japonesas. Y no ha envejecido desde que está con nosotros. Marshall Law todavía es el jefe, Yoshimitsu aún parece salido de *El mago de Oz* y Kazuya sigue ganando.

Namco lo hizo bien a la primera. La animación es sensacional y las maniobras abrumadoras, y aunque algunos movimientos son de una increíble complejidad (alguno hay que implica más de diez botones), puedes aprender a jugar en unos minutos. Y hay un par de movimientos especiales de fácil acceso con los que puedes partir el cuello a alguien con sólo pulsar dos botones. Qué bien. Lo que intentamos decir es que si tu alma camina a ciegas por el mundo porque ansía *Tekkens*, es el momento de llenar este vacío. Y aunque *Tekken 2* tiene varios personajes más, la verdad es que no es mucho mejor que el original.

VEREDICTO 9/10



[1] Aunque *Tekken* no es un lujo asiático en 3-D, sigue siendo de los mejores. [2] Y Marshall Law es el rey. Oficial.



[1] *Tekken* presume de una intro de relumbrón. Aquí está Nina con su mono color púrpura. [3] Kazuya se muere de ganas de hacerlo. Y ya que lo pides...

¡Susc

a *PlayStation Magazine* y participa e

PlayStation Magazine 14

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.°: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Este mes en el CD de PlayStation demos jugables de Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter y Yaroze

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

975 Ptas.

¡SORTEOS

10 JUEGOS COMPLETOS NAMCO MUSEUM VOL. 5

CRASH 2

UN MARSUPIAL A PECHO DESCUBIERTO

EL CENTRO DE LA PERIFERIA

¿QUÉ PERIFÉRICOS DESFILAN TRIUNFANTES POR LOS BARRIOS DE PLAYSTATION CITY?

TOMB RAIDER 2

ANÁLISIS EXCLUSIVO Y DEMO JUGABLE

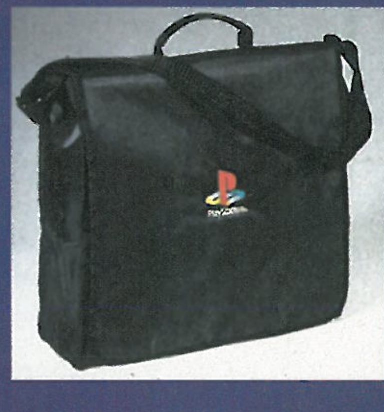
yStation más vendida del mundo

¡bete!

l sorteo de 5 paquetes compuestos por:

Un juego completo de *Spice World* y una funda oficial de Sony PlayStation

MC





Sorteo el 1 de abril de 1998

Reservamos este espacio para grabar tu nombre en magnas letras de ígneo neón. ¿Te das cuenta? ¡Tú puedes ser uno de los favorecidos por la Fortuna...! ¿A qué esperas para suscribirte a *PSM?*



«Torre central a halcón rojo: sitúese ante la pantalla y **pulse el código** que le especificamos. **Este mensaje se autodestruirá** en cinco segundos. **Cinco, cuatro, tres, dos, uno...»**

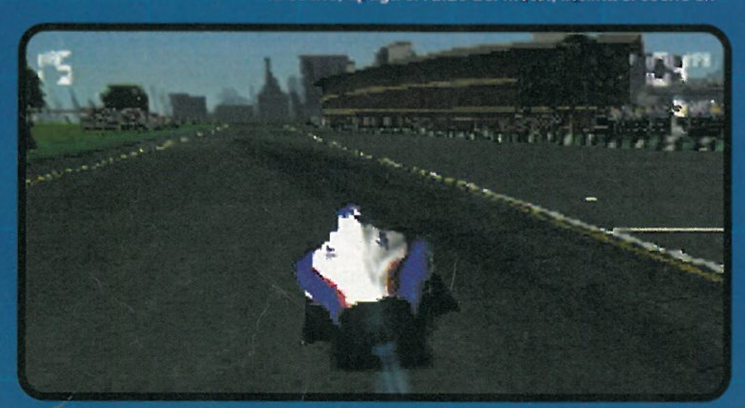
En general, las compañías japonesas se llevan la palma a la hora de insertar trucos en sus títulos, pero Psygnosis y los reputados desarrolladores de *F1*, Bizarre Creations, se han demostrado a sí mismos que están a la altura de las circunstancias con estos magníficos trucos. Para activarlos, sólo tienes que introducir los códigos abajo indicados como si fueran el nombre de tu conductor. Lo mejor de todo es que puedes editar todos los nombres de conductores que quieras y el juego los recordará, por lo tanto puedes introducir todos los trucos, guardarlos en la tarjeta de memoria y acceder a ellos cuando te apetezca.
Para borrar los caracteres de los nombres de los conductores selecciona la última letra y, cuando desaparezca, muévete entre la Z y la A.

VIRTUALLY VIRTUAL
Gráficos estilo realidad virtual. Te permite vivir una experiencia automovilística en realidad virtual. Curiosamente, eliminar las texturas no representa cambio alguno para el despliegue del juego.

SWAP SHOP
Música de fondo y nuevos efectos sonoros. Lograrás escuchar una tenue combinación de batería y bajo, un extraño piano y un campanilleo en lugar del habitual ruido de colisiones. Singular.

LITTLE WEELZ
Neumáticos más hinchados de lo normal. Bueno, casi diríamos que escandalosamente hinchados. De hecho, en la perspectiva más baja obstaculizan la visión al conductor. Una tontería.

PI MAN
Éste es uno de nuestros favoritos. Elimina las ruedas de tu coche, apaga el ruido del motor, inclina el coche en las curvas y deja una brillante estela de color azul tras el paso del vehículo.



ZOOM LENSE
Perspectiva de helicóptero. Ideal para conseguir una verdadera experiencia *Micro Machines*, aunque resulta incómodo para conducir, porque no puedes ver las curvas que se avecinan. También produce unos extravagantes efectos de pop setentero en un escenario envolvente.

BILLY BONUS
Este password te da cuatro carreras extra, Sunob, Edialeda, Adia y la mejor de todas, Sixties.

CATS DOGS
Lluvia de ranas en lugar de agua. Rareza en estado puro.

OEAN ALESI
Carrera 16 del campeonato. Te lleva directamente a Suzuka.

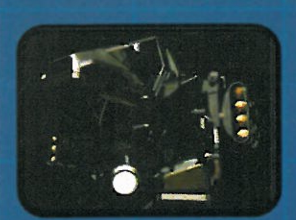
TOO EASY
Te garantiza la primera posición en todas las carreras en el modo arcade y te permite acceder a una carrera extra. Qué quieres: una trampa es una trampa.

Fighting Force

Un juego que supuestamente iba a romper barreras, pero que no lo consiguió. *Fighting Force* posee un par de distinguidos trucos tradicionales: invencibilidad y selección de nivel. ¿Cuál eliges?

En la pantalla principal (1 jugador, 2 jugadores y Opciones) pulsa Izquierda, Cuadrado, L1 y R2 hasta que «Cheat Mode» aparezca en la parte inferior de la pantalla. Ahora selecciona rápidamente las Opciones y podrás elegir invencibilidad o, como ya prometimos, empezar en cualquier nivel.





Nuclear Strike

Y ahora, un aluvión de trucos y contraseñas. Al fin y al cabo, se trata de un juego de EA.

Si superas el nivel secreto obtendrás una tentadora secuencia de la venidera (¡sexta!) encarnación de las fabulosas series *Strike*. Empezaremos, pues, con él. Los trucos que te ofrecemos a continuación son simples códigos, así que debes introducirlos en la pantalla de contraseñas. Es bastante sencillo.

LIGHTNING
El nivel secreto. Si consigues superarlo podrás ver qué sucederá en el misterioso título en desarrollo *Future Strike*.

WARRIOR
Cinco vidas extra.

PHOENIX
Cuatro vidas extra. Vaya, extraño truco.

LAZARUS
Vidas infinitas. Mejor aún.

AVENGER
Para no encontrarte enemigos en la primera misión.

EAGLEEYE
Reconocimiento del primer nivel.

MPG
Reducción del consumo de gasolina.

Por supuesto, no podía faltar la lista completa de códigos de nivel

CUTTHROATS	Nivel 2
COUNTDOWN	Nivel 3
PLUTONIUM	Nivel 3b
PUSAN	Nivel 4
ARMAGEDDON	Nivel 5

Pandemonium 2

Vidas extra
Si *Pandemonium 2* te está dejando K.O., y por Júpiter que puede ocurrir, imagina que introduces la clave IMMORTAL, que te proporciona nada menos que 31 vidas... Bien, lo cierto es que estos códigos de nivel nos han llegado a las manos hace tan sólo unos días. ¿Crees que pueden serte de alguna utilidad?

01. EMIAGCAI
02. OMACGBAI
03. FAIAGCBI
04. FEKAGCOA
05. LGBFIICE
06. LMBBIIEE
07. IEBBIIGF
08. KNBBIIAI
09. LGBJIICI
10. LOBJIIEI
11. IGBJIIGJ
12. FFCAGCCC
13. FHCAGCCK
14. FJKEGCDC
15. FLKEGCDK
16. ADIKBIIB
17. ADMIBIID
18. MAECCBEJ



Oddworld: Abe's Odysee

¿Que *Abe's Odysee* se te resiste? Nunca más.

Selección de nivel: En el menú principal mantén apretado R1 mientras pulsas Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.

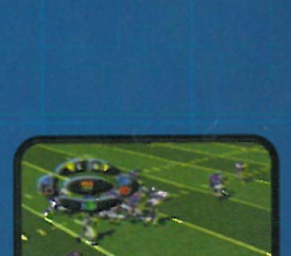
Selección de escenas: En el menú principal, al tiempo que mantienes apretado R1 pulsa Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha.

NHL '98

NHL '98 es, como ya sabes, el mejor juego de hockey sobre hielo del momento, y siendo una extravagancia de EA estaba destinado a contener un montón de secretos. Aquí los tienes. Introdúcelos en la pantalla de *password*.

STANLEY	Ves la escena triunfal.
NHLKIDS	Jugadores y porteros son más pequeños.
PLAYTIME	Jugadores pequeños con cabezas normales y grandes porteros con enormes cabezas.
BIGBIG	Todos los jugadores son enormes.
BRAINY	Los jugadores tienen cabezas descomunales.
EAEAO	Se activa el equipo de EA.
FREEA	Añade a los fabricantes en la lista de libres.

Con una simpática falta de modestia, los desarrolladores han creado un truco en el que se da vida a un súper jugador al introducir en Create Player cualquiera de los nombres de los créditos que aparecen en el manual de instrucciones.



Madden NFL '98

Todos los juegos *Madden* incluyen una pila de trucos sobre el equipo, pero los estadios secretos ya son otro tema. Aquí tienes una lista completa de códigos para que accedas donde te apetezca. Debes introducir estos códigos en el apartado Create Player como si de un jugador se tratara.

Equipo	Nombre
Equipo de EA Sports	*ORRS HEROES*
Equipo Tiburón	*LOIN CLOTH*
Todo el tiempo líderes	*LEADERS*
Enloquecidos todo el tiempo	*COACH*
Todos los equipos de los 60	*PAC ATTACK*
Todos los equipos de los 70	*STEELCURTAIN*
Todos los equipos de los 80	*GOLD RUSH*

Introduce estos nombres en el menú destinado a la creación de jugador, no importa el jugador que hayas creado, lo que realmente cuenta es el nombre.

Estadio	Nombre
Astrodome	*JETSONS*
Cleveland Brown	*DAWNPOUND*
Old Oakland	*SNAKE*
Old Tampa Bay	*BIG SOMBRERO*
Old Miami Dolphins	*DANDAMAN*
RFC Stadium (Old Redskins)	*OLDDC*
Tiburon Sports Complex	*SHARKSFIN*
Old West	*GHOST TOWN*

Cartas



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

¿Y esto... dónde se conecta?

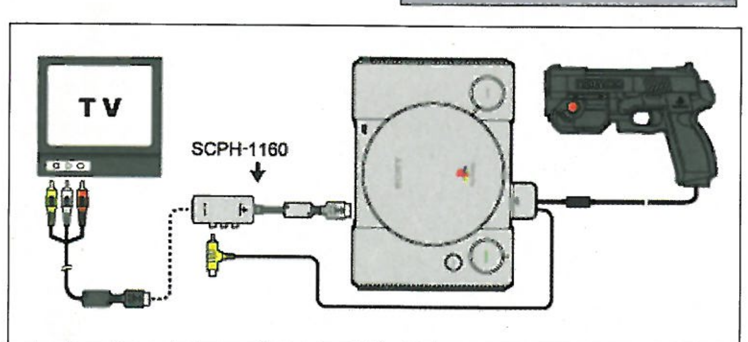
Soy un gran aficionado a la informática y a los juegos para ordenador, pero hace unos meses decidí comprarme una PlayStation y estoy realmente impresionado con la capacidad de la máquina. Una de las razones que me hizo decantar por la consola de Sony fue que permitía, conectándola a un amplificador de audio (hi-fi), escuchar los efectos sonoros y la música a todo volumen.

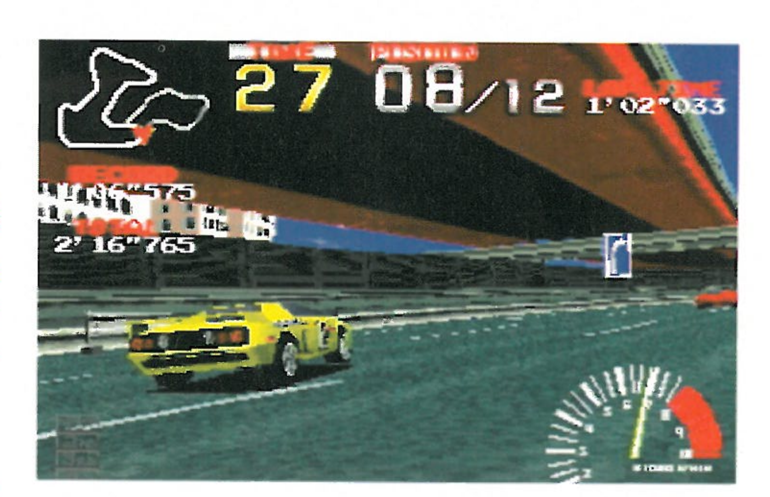
Adquirí uno de los nuevos *packs* de promoción de Sony, que incluía, junto con la consola, una tarjeta de memoria y dos pads. La cuestión es que una vez en casa no había manera de conectar la PlayStation a mi equipo hi-fi. Me sentí aún peor cuando el dependiente de la tienda me confirmó que, desde la rebaja de precios, resulta más difícil conectar las nuevas consolas PlayStation a un amplificador, así que me enseñó toda clase de adaptadores y cables que podría necesitar. Sin embargo, estuvimos perdiendo el tiempo, porque mi viejo televisor no tenía las tomas de corriente necesarias (necesitaba un conector SCART, entre otras muchas otras cosas). Parece ser que los propietarios de las nuevas PlayStation que tengan televisores viejos tendrán que renunciar a calidad de sonido. Esto es muy frustrante, no sólo porque el sonido es un componente muy importante en los juegos, sino también porque mi intención era aprovechar la consola para escuchar música. ¿Está Sony estafando a los nuevos propietarios con una supuesta rebaja de precios o es que estoy pasando algo por alto?

José Martínez (Salamanca)

Sony ha rediseñado la consola, así que en vez de las tres salidas de audio y de vídeo hay ahora una entrada AV Multi Out (euroconector) y el I/O para el cable de enlace. La ventaja es que el nuevo diseño de cable RF te permite disfrutar del sonido en estéreo en lugar de la vieja conexión RF en mono, aunque esto representa un problema a la hora de conectarlo al amplificador, como tú mismo has comprobado. Sony ha lanzado un adaptador RCA con los tres conectores de audio que se conecta al Multi Out, y su precio es de 4.000 pesetas aproximadamente. El adaptador de Sony se vende también con la pistola GunCon 45 y el juego *Time Crisis*, todo por unas 13.000 pesetas. No sabemos si Sony ha ahorrado mucho rediseñando la consola, pero lo cierto es que esto entorpece mucho la conexión a un amplificador. ¿Valdrá la pena?







Hipnosis

¿Todavía no os habéis enterado de que muchos de vuestros lectores posee más de un tipo de consola y que por lo tanto no hace caso de vuestro constante regodeo sobre las cotas de mercado alcanzadas por Sony en comparación con el resto de máquinas? A más de uno seguro que le ha entrado un ataque de risa al ver que alguien defiende *Ridge Racer* como lo hacéis vosotros. Llevo ya algún tiempo intentando adivinar por qué hay una diferencia tan grande entre Sony y Sega con respecto a su implantación en el mercado. Y no tiene sentido. Ambas consolas tienen la misma cantidad de buenos y excelentes juegos en su colección. No puedo imaginar por qué alguien no querría jugar con *Sega Rally* o con las conversiones perfectas de las series *Street Fighter Alpha*. Ya es suficiente, Sony ha fabricado juegos decentes para 16 bits, pero, ¿no se le ha ocurrido a nadie que podría estar jugando sucio? ¿Alguien recuerda los días anteriores a Saturn, N64 y PlayStation, cuando existía un juego que contenía técnicas de hipnosis para mantener a los jugadores contentos mientras jugaban?

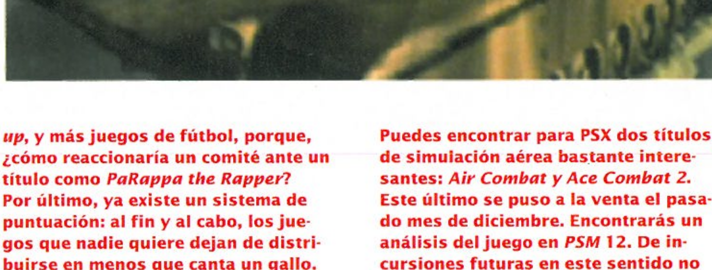
Simón (Trotamundos)

¿Juego sucio? ¿Sony? ¿16 bits? ¿Hipnosis? ¿Trotamundos? Parece una conjura de la que *PSM* es de nuevo instigadora. Si alguna vez hemos informado sobre la proporción de ventas de PlayStation en comparación con otras consolas es porque es noticia, igual que la prensa comercial habla sobre la situación de la industria. Nosotros no nos estamos regodeando. La mayoría de los miembros del equipo posee más de una consola (somos igual de jugadores que tú). Y en lo que a la Saturn se refiere, de acuerdo, tiene algunos de los mejores juegos jamás producidos, pero su colección no es muy amplia. Tómate una tila y relájate.

¡Viva Croc!

Seguramente soy uno de vuestros lectores más viejos, tengo 38 años y comparto la PlayStation con mis dos hijos, uno de cinco y el más pequeño, de tres años. Escribo para felicitar a Fox Interactive y por lo tanto a Virgin por *Croc*. Es estupendo que haya al menos un juego decente que puedan disfrutar tanto mis hijos como yo. No es demasiado difícil para ellos, como míni-





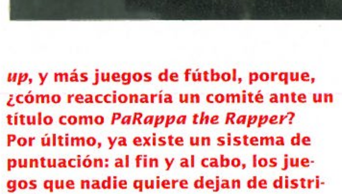
mo pueden aguantar más de 30 segundos en el primer nivel, y a mí me plantea un desafío decente. Para todos los que no lo hayáis probado: el juego tiene una pinta estupenda y te engancha a lo grande.
Marcelino Herrero
(Córdoba)

PlayStation cuenta con usuarios de todas las edades, por lo que resulta muy difícil crear un juego que pueda satisfacer al mismo tiempo a adultos y a niños. Nos alegramos de que hayas pasado un buen rato con *Croc* en compañía de tus hijos, aunque es posible que el mes que viene nos escriba alguien quejándose amargamente de que *Croc* es una pérdida de tiempo porque resulta demasiado fácil. Recibimos cartas de todo tipo de gente con opiniones contrapuestas: demasiado fácil, demasiado difícil, demasiado largo, demasiado corto, buenos gráficos, animación pobre... Lo importante es que la gente opine.

Sólo quiero material de primera

He estado enganchado a los juegos para ordenador desde que tenía ocho años. Ahora tengo 14 y soy el orgulloso propietario de una PlayStation, aunque hay una cuestión que no deja de preocuparme: los juegos basura. Personalmente siempre he confiado en las *reviews* de las revistas especializadas, pero no todo el mundo puede comprarse una revista cada mes. Creo que si se pone a la venta un juego que cuesta alrededor de 8.000 pesetas hay que garantizar un mínimo de calidad. ¿Es imposible establecer unas condiciones que deban ser respetadas por todos los fabricantes? En un mundo ideal, todos los juegos deberían pasar por la aprobación de un comité independiente, que debería retener todos aquellos juegos que no cumplieran unos mínimos de calidad. Al mismo tiempo podría haber un sistema de puntuación y los juegos de dudosa calidad podrían ser algo más baratos. Ya sé que puedo parecer exagerado, pero aunque se lanzaran por ello menos juegos, estaría bien, con tal de que los salvados fuesen de buena calidad.
Alberto Lamata
(Palencia)

En un mundo ideal no existirían juegos malos. Tampoco se emitirían apestosos programas de televisión, ni por supuesto, se editarían discos, libros o revistas deplorables. Sería imposible para un comité independiente comprobar la calidad de *todos* los juegos. Además, a menudo este criterio es subjetivo: lo que para unos jugadores es nefasto, para otros puede ser soberbio. Por otra parte, estas condiciones que propones podrían tener efectos negativos en la industria, donde todas las compañías apostarían por lo seguro. El resultado sería más juegos de coches, más *beat 'em up*, y más juegos de fútbol, porque, ¿cómo reaccionaría un comité ante un título como *PaRappa the Rapper*? Por último, ya existe un sistema de puntuación: al fin y al cabo, los juegos que nadie quiere dejan de distribuirse en menos que canta un gallo.



Quiero volar

Me gustaría saber si existen juegos de simulación aérea para PlayStation parecidos a los que hay para PC, como *Flight Simulator*. Creo que existe un considerable volumen de usuarios potenciales que querrían saber algo sobre este tema.
En caso de respuesta afirmativa, me gustaría que me informaseis al respecto de cara a futuros juegos PSX.
Miguel Mosquera
(Vigo)

Puedes encontrar para PSX dos títulos de simulación aérea bastante interesantes: *Air Combat y Ace Combat 2*. Este último se puso a la venta el pasado mes de diciembre. Encontrarás un análisis del juego en *PSM* 12. De incursiones futuras en este sentido no tenemos noticia... todavía. Ya te informaremos.

Theme Hospital

1. ¿Se lanzará *Theme Hospital* en España, siguen los problemas en Japón?
2. ¿Cuando va a salir *Broken Sword 2* en España?

Julián Gilabert
(Orense)

1. *Theme Hospital* está fuera de peligro. Su lanzamiento está previsto para marzo. Si quieres más información estás de suerte, porque te ofrecemos un Primer Contacto del juego en la página 16.
2. Gran juego. Ya lo puedes encontrar en las tiendas.



RED ALERT

1. He oído rumores de que *Tekken 3* no se va a lanzar para PlayStation, ¿es eso cierto?
2. ¿Para cuándo estará disponible *Red Alert* y cuándo formará parte *Command & Conquer* de la línea Platinum?

Sofía Marín
(Tarragona)

1. Otro rumor sin fundamento alguno. *Tekken 3* estará disponible en España a partir de otoño.
2. *Red Alert* ya está disponible. Puedes ver un PlayTest del juego en la página 54 de este mismo número. Y sí, esperamos ver *Command & Conquer* a precio reducido quizá a mediados de año.

PlayStation

*CD incluido sólo para su distribución en España.



El CD de este mes, todavía auspiciado por el generoso estreno del año, llega atiborrado de regalos. Siete juegos de vicio, el delirio de *Crash Bandicoot 2*, los tremebundos gráficos de *Shadow Master*, el enérgico *G-Police*... Todos (repetimos, *todos*) son absolutamente jugables. ¿Que cómo lo hacemos? Eso sería contar demasiado..

Crash Bandicoot 2



Los confines helados de esta demo jugable nos muestran admirablemente la libertad tridimensional de Crash y te dan carros de diversión con sólo sentarte y jugar. ¡Cuidado con los malos!

EDITOR	Sony
GÉNERO	Plataformas en 3-D
PROGRAMA	Demo jugable

La verdad es que se lo ha tomado con calma, pero por fin nuestro héroe plataformástico, el nasalmente desafortunado marsupial, regresa con *Crash Bandicoot 2*. Por desgracia, el atroz Doctor Cortex vuelve también, y esta vez ha engañado a nuestro encantador colega para que encuentre por él los magníficos cristales que le ayudarán a conquistar el mundo. ¿Será capaz nuestro *Crash* de vislumbrar el entrelazado de mentiras de Cortex o sigue destinado a ser un bobo ingenuo? Bueno, lo que sí podemos asegurarte es que te vas a divertir muchísimo averiguándolo. Esta vez, *Crash* alardea de gráficos completamente tridimensionales, dejando atrás los gráficos en 2-D del original y, como verás en esta demo (la más jugable de todas), Naughty Dog ha logrado auténticas maravillas.

Esta demo te presenta un nivel la mar de adecuado: atraviesa la puerta y te encontrarás de narices con un cachorro de oso polar. Nada, tú monta a lomos del osezno en cuestión y prepárate para la cabalgata (más bien sesión de patinaje) más alucinante de cuantas hayas podido contemplar, con ballenas asesinas, cajas que reventar, focas malévolas y tótems con la santa costumbre de derrumbarse sobre nuestro protagonista cual muro de Berlín. Hay un montón de manzanas que agenciarse y bonus de vida para reforzar las seis con las que empiezas, pero tu labor principal consiste en evitar a los malos, saltar por encima de los agujeros en el suelo y aguantar hasta el final de lo que será la carrera de trineo más rara que habrás tenido en tu vida. Crash ha vuelto. Y cómo...

Controles
- ↑ **Adelante**
- ↓ **Atrás**
- ← **Izquierda**
- → **Derecha**
- △ **Ver puntuaciones**
- ○ **Propulsión**
- □ **Torbellino**
- ✕ **Salto**
- R1 **Propulsión**

Características adicionales
27 niveles de plataformas para ponerse a cien te esperan en la versión completa, todos jugables con el pad analógico..

Información adicional
Hicimos un análisis de Crash Bandicoot 2 en el número anterior y obtuvo un muy respetable 8/10.



TOCA Touring Car Championship

Ante todo mucha calma Estos programas son reproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz un *reset* y cárgalos de nuevo en tu *PlayStation*

■ EDITOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

Lo primero es lo primero: calificar *TOCA Touring Car Championship* de juego de carreras sería un insulto. Respuesta de control sofisticada, réplica milimétrica de modelos de fábrica, diseño de pistas detallado gracias a la amabilidad del servicio cartográfico anglosajón... Puede que parezca que estás de paseo por la campiña inglesa, pero cuando la primera curva te envía a dar un giro de 360º al más puro estilo «montaña rusa», se pone de manifiesto que Codemasters ha creado un simulador de carreras de máxima calidad.

Sin embargo, como demostrará nuestra demo, es en esencia un juego de carreras *TOCA*. Junto con un vídeo bastante atractivo, hemos incluido una carrera de dos vueltas por el circuito de Donnington. Tanto si utilizas el pad estándar como si, mejor, juegas con el más resolutivo pad analógico, conduce tu Honda por la pista, intenta derrotar a tus 15 oponentes y, lo más importante, consigue el reto en menos de tres minutos y medio. ¿Fácil? Lo sería en *Micro Machines*, pero con un coche que se comporta como (lo decimos en voz baja) uno de verdad, la habitual técnica estándar de pisar el pedal a tope y esperar lo mejor no te la recomendamos en absoluto. Buena suerte (la vas a necesitar...).

■ Controles

←	Volante a la izquierda
→	Volante a la derecha
△	Cambiar la perspectiva
○	Bocina
□	Freno
✕	Acelerador
START	Pausa



La versión completa de *TOCA* contiene condiciones meteorológicas diversas, desde simple lluvia hasta nieve y niebla.

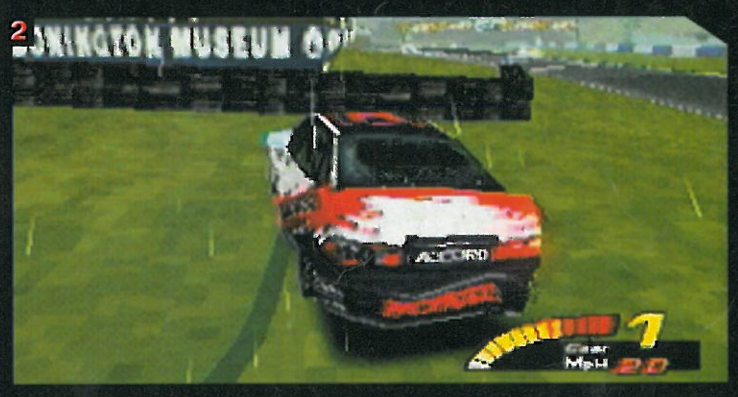
■ Características adicionales
Gráficos soberbios, ritmo de juego frenético y sonido de fábula. ¿Qué más podemos pedir?

■ Información adicional
«Entre los mejores» es el veredicto que publicamos sobre él el mes pasado y *TOCA* se merece con justicia su 9/10.

1



2



3



[1] *TOCA* no sólo parece magnífico, sino que también goza de los modelos de carreras más reales que jamás han adornado la PlayStation. [2] Aunque no puedes «romper» el coche, puedes causarle muchos destrozos, y todo esto se refleja en la pantalla con toda espectacularidad. [3] Como en todos los juegos de carreras, es vital lograr una buena salida en la parrilla. El truco consiste en moderar la marcha sin hacer girar las ruedas.



G-Police



[1] Y lo que una vez fue un Austin Allegro nuevecito, ahora es, bueno, sopa. [2] Date un paseíto por el menú de armamento para seleccionar ese láser. También es terriblemente catártico. [3] Todos los espacios no son urbanos como en *Blade Runner*, ¿eh? Hay varias zonas de campo árido a las afueras de la ciudad para que te puedas esconder por ahí.

EDITOR	Psygnosis
GÉNERO	Simulador de vuelo/*shoot 'em up*
PROGRAMA	Demo jugable

Pilotar un avión de combate Havoc es una experiencia fuera del alcance de la mayoría de mortales, pero gracias a Psygnosis, revolotear por un espacio urbano futurista mientras atacas a enemigos por entre las luces de neón es una oportunidad que tienen los que están al loro y disponen de una PlayStation y de *G-Police*, un juego estilo *Blade Runner*. *G-Police*, una mezcla entre *Syndicate Wars*, *Gunship 2000* y «la fiebre del sabado tarde» de *Airwolf*, tiene su correspondiente atractivo de *shoot 'em up* con un buen puñado de misiones que completar y miembros de bandas aéreas que dejar fritos. Pero, con sus controles sofisticados y su intuitiva respuesta, también es un simulador de vuelo de magníficas proporciones.

Nuestra demo es un buen bocado de la escabechina futurista que representa *G-Police*. Utilizando la flecha roja del radar de pantalla de tu caza como indicador de hacia donde tienes que volar, pulula por la ciudad y utiliza R1 para fijar los distintos objetivos y destruir todo lo que se mueva. Pero recuerda: la acción se complica a medida que pasa el tiempo, así que échale un vistazo a esos escudos protectores. La retirada puede que no sea muy buena idea, pero ocultarte tras los rascacielos, utilizando L1 y L2 para mantener la altura de vuelo, y luego descargar rayos de plasma a discreción es realmente...



Incluso en formato de demo, *G-Police* ofrece perspectivas muy diversas. Bonito, ¿no?

■ Controles

↑ Hacia arriba

↓ Hacia abajo

← A la izquierda

→ A la derecha

△ Acelerar

○ + ↑ ↓ Cambio de armas

□ Girar

✕ Disparar

R1 Objetivo

R2 Freno de aire

L1 Volar hacia arriba

L2 Volar hacia abajo

SELECT Cambiar la perspectiva

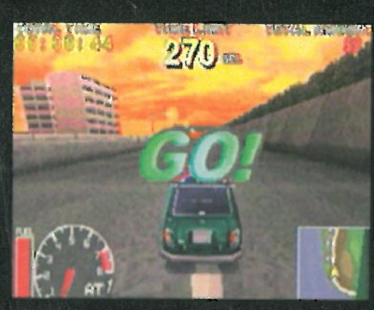
■ Características adicionales

Los que encuentren tarea difícil controlar el helicóptero de *G-Police* se alegrarán de saber que la versión completa del juego incluye varias misiones de entrenamiento para afinar técnicas.

■ Información adicionals

Analizado en el pasado número, *G-Police* obtuvo un importante 9/10 junto con el elogio de «el mejor juego de combate/simulador de vuelo disponible en formato PlayStation». Es bastante bueno..

Felony 11-79



EDITOR	New Software Center
GÉNERO	Juego de carreras
PROGRAMA	Demo jugable

Si los coches en sí son impresionantes, todavía más impresionante es aplastar coches, por lo que cuando *Felony 11-79* llamó a las puertas de *PSM* clamando «Por favor, utilizadme para exorcizar vuestras fantasías de carretera, conduciendo por las pistas cargándoos a todo quisqui en el espurio nombre de la conquista arqueológica de la victoria», naturalmente dijimos que con mucho gusto, faltaba más.

Por suerte, la demo te permitirá hacer más o menos lo mismo. Elige entre un monstruoso camión de basura de cuatro ruedas y un Mini al estilo de los locos años setenta y ya estás listo para la salida, con un heavy metal ensordecedor y una versión jugable de la pista situada junto al océano de *Felony 11-49*. Tu misión es vértelas con un Kyozo Sugawara, aplastar su limosina, conseguir las Golden Wings y dirigirte a la línea de meta. Por supuesto, hay unos cuantos obstáculos más por el camino, incluidos camiones cisterna armados con cuchillas, controles policiales y el peatón de turno. Pero *PSM* te recomienda arrollarlos (sólo son pixels, en realidad no te cargas a nadie) al puro estilo del loco del volante y convertir tu automóvil, que en su tiempo fue nuevecito, en la peor pesadilla de un mecánico. Que lo pases bien,

■ Controles

← Mover a la izquierda

→ Mover a la derecha

△ Cambiar de perspectiva

○ Freno de mano

□ Freno

✕ Acelerar

■ Características adicionales

Mientras sobrepasas los controles de carretera y cometes algún que otro delito menor, se va desarrollando un argumento que implica riquezas arqueológicas y otras aventuras al estilo de Indiana Jones.

■ Información adicional

En *PSM* 13, *Felony 11-49* obtuvo un 7/10.







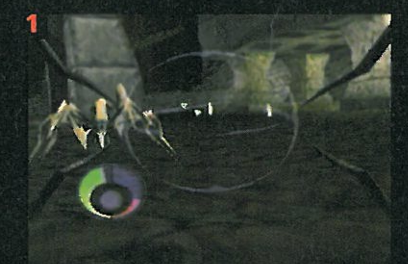
Lo que empezó como un Mini perfecto de fábrica está a punto para el campo de batalla. Cuatro mil pesetillas, ¿alguien lo quiere? Sírvete tu mismo...

Shadow Master

■ EDITOR	Psygnosis
■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en primera persona
■ PROGRAMA	Demo jugable

Puede que parezca un respetable *shoot 'em up* al estilo *Doom*, pero acércate un poco más y descubrirás un conjunto de enemigos arácnidos y escalofriantes cucarachas chillonas que dejarán a los fans de *Doom* con los pelos de punta.

La demo presenta una misión del juego. El Dueño de las Sombras se ha apoderado del Templo del Bosque en el mundo de Silvan y tu deber consiste en destruir los insectos y la fortaleza del enemigo y encontrar el túnel oculto. A tu favor figura tu bicho, que está equipado con unas cuantas armas eficaces. Selecciona una de las seis armas moviendo la cruceta hacia la que desees. No te olvides de hacerte con esos cristales que aparecen cada vez que te cargas a uno de los malos (estos cristales te dan más vida). ¿Aparte de eso? Bueno, échale un vistazo al radar de la pantalla, experimenta con varias armas, pero sobre todo, no dejes de disparar...





[1] Di lo que quieras, pero veremos si consigues acabar con la mayoría de ésos... [2] Purpúreo firmamento nocturno, delicia homicida del cazador de insectos.

■ Controles

- ↑ **Mover hacia adelante**
- ↓ **Mover hacia atrás**
- ← **Mover a la izquierda**
- → **Mover a la derecha**
- △ **Menú de arma especial**
- ○ **Disparar arma especial y láser**
- ✕ **Disparar láser**
- R1 **En *scroll* a la derecha**
- L1 **En *scroll* a la izquierda**
- L2 **En *scroll* arriba**
- R2 **En *scroll* abajo**

■ Características adicionales

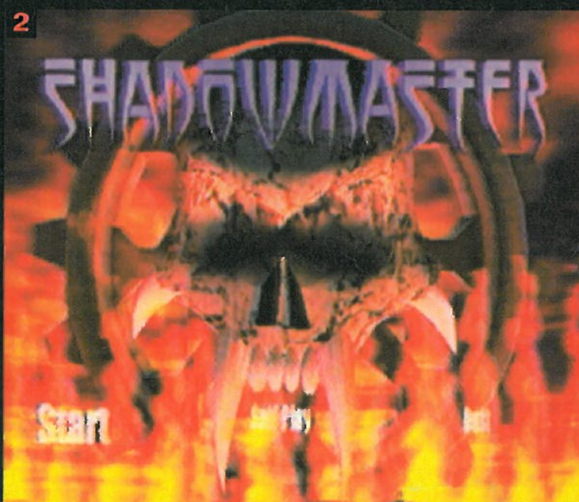
Coordinado por HammerHead, la técnica de niveles de *SM* ha corrido a cargo de Rodney Matthews, un individuo especializado en diseño de cubiertas de discos.

■ Información adicional

En *PSM* 11 apareció un PrePlay de *SM*. Repásalo.



[1] ¿Que has aplastado esa tarántula? Felicidades, pero no te duermas en los laureles, ve directo a recoger las piedras preciosas que te incrementan la vida. Créenos, las necesitarás... [2] Pues si ese tipo es el Dueño de las Sombras, yo quiero una pistola más grande... [3] Los niveles de *Shadow Master* son más fantasmagóricos si lo mides en escala *Resident Evil*.





Hercules

■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO **Aventura de plataformas**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Puede que la combinación de mitología/dibujos animados/juego de plataformas sea una interfaz que todavía no se asocie a los videojuegos, pero la adaptación de Disney de la leyenda de Hércules para la gran pantalla y ahora para PlayStation conseguirá que los jugadores más jovencitos disfruten en casa lo que sus papaítos y mamaítas les llevaron a ver al cine. *Hercules*, un juego de plataformas con varios niveles ocultos, ofrece unas cuantas misiones animadas en las que hay que impedir que el malvado Hades extienda su reino infernal al mundo de los vivos. Con sólo una espada como arma y un buen par de bíceps, nuestro Hércules te va a necesitar.
La demo te introduce en uno de los niveles del juego. Esquiva todo obstáculo que se te interponga (como ese gato horrible con la cola en llamas), ve de nivel a nivel recopilando monedas y, lo más importante, los power-ups diseminados por todo el juego. Cual regalos de los dioses del Olimpo, estos power-ups pueden hacerlo todo, desde conceder la invisibilidad hasta lograr que tu espada lance bolas de fuego. Utilízalos mediante R1 y R2, sobre todo contra un puñetero minotauro cuya única razón para vivir parece ser arrojarte piedras. ¿Cómo derrotarle? Sólo te diremos que si le das a la flecha hacia abajo junto con medio salto, el impulso de Hércules derrumbará la casa literalmente...

■ Controles

↓ **Agacharse**
← **Mover a la izquierda**
→ **Mover a la derecha**
△ **Puñetazo potente**
○ **Puñetazo**
□ **Arma**
✕ **Salto**
R **Selección de arma a la derecha**
L **Selección de arma a la izquierda**
START **Pausa**

■ Características adicionales
Los maniacos de la animación estarán encantados con las secuencias de vídeo que brotan por todo el juego.

■ Información adicional
No es un título que satisfaga los deseos de los más experimentados consoleros de tercera ni segunda edad, pero para chavales de una década está bastante bien.



[1] El malo de la demo: el minotauro. Esquiva todo lo que se derrumba y empieza a saltar. Salta más... [2, 3] ¿Pilares por el camino? Utiliza ese potente puñetazo para abrirte paso hacia los *power-ups* y los buenos de la película.

Clone (Net Yaroze)

■ EDITOR **Stuart Ashley**
■ GÉNERO ***Shoot 'em up* en primera persona**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Es inevitable que la primera ola de juegos de la PlayStation programable incluyera una copia de *Doom*, pero este ejemplo de juego de Net Yaroze, programado en 10 semanas por Stuart Ashley y con la autocrítica de bautizarse «*Clone*», resulta ser una fantástica diversión.
Paséate por las ondulantes galerías cazando *bonus* de vida, armas rápidas y llaves, pero asegúrate de estar protegido contra los (de todo menos escalofriantes) *zombies* que aparecerán segundos después de que empieces a oír un latido de corazón en tu televisor. *PSM* sólo acierta a sospechar que han escaneado y utilizado la cabeza del tal señor Ashley para recrear el monstruo del laberinto. *Clone* no es *Resident Evil*, pero ¿entonces, qué es?

***Clone* se creó sobre Net Yaroze en sólo 10 semanas.**

■ Controles

↑ **Adelante**
↓ **Atrás**
← **Izquierda**
→ **Derecha**
△ **Correr**
○ **Mapa**
□ **Saltar**
✕ **Disparar**
R **Ataque a la derecha**
L **Ataque a la izquierda**
START **Pausa**
SELECT START **Salir**

■ Información adicional
Admira el vídeo de promoción para más detalles sobre cómo lidiar con Net Yaroze.

¿Un fantasma sin su sábana? ¿Un cadáver despellejado? ¿Constantino Romero? Horror, no tenemos ni idea, pero es espantoso. O ésa era la intención, al menos.



EL MES QUE VIENE

Grand Theft Auto

Pandemonium 2

Power Soccer 2

Courier Crisis

Frogger

Yaroze

La bella y la bestia se dan cita en nuestro disco del mes que viene: allí estarán la deliciosa fantasía de *Pandemonium 2*, junto con el horror al volante de *GTA*. Se materializará en tal escenario el «mensaka» de los noventa, *Courier Crisis*. Y, también de los noventa, la rana soberana de *Frogger*. Todos ellos... y *Power Soccer 2*, por supuesto.

Game Over

Masters del Universo

Marzo es el mes de los grandes maestros. No, no es ningún refran. Sin embargo, podría convertirse en sentencia de *PSM* en esta ocasión. ¿El motivo? El siguiente: *Masters of Teräs Käsi* y *Shadow Master*, pero también *Need for Speed 3, Rascal*... Sabíamos que estarías de acuerdo con nosotros.

¿Tienes idea del contenido de nuestro mega reportaje para el próximo número? Nosotros tampoco. Pero ya tenemos a la plantilla entera de *PSM* tecleando como desquiciados a la luz de los fluorescentes. Así que, si no se les termina el termo de café, confiamos en que esté a punto para el día D.

Además...

Te espera un análisis exhaustivo de uno de los juegos más controvertidos del año: *Grand Theft Auto*. Roba un coche, véndelo en el mercado negro, atropella a peatones despistados, provoca accidentes de trafico, rescata tu ametralladora del desván... ¿Cuántos ciudadanos bienpensantes se rasgarán las vestiduras ante semejante argumento? Nos desvivimos por averiguarlo.



Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66

NAGANO

WINTER OLYMPICS '98

FIEBRE DE ORO

NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Emoción hasta el límite. 16 países compiten en 12 disciplinas principales. Los esquiadores llegan al estadio. Todos luchan por conseguir el oro. En Nagano la competición es despiadada: hasta 3 rivales esperan un falso movimiento Konami tiene la licencia original: Los juegos Olímpicos de Invierno 1.998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64

¡QUE COMIENCEN LOS JUEGOS!







